Tot.432

TGA 2017新作集锦,《灵魂能力VI》、《猎天使魔女3》首次公开!

游戏机实用技术

VGTIME

DLC 补完计划

塞尔达传说 旷野之息 英杰们的诗篇

全追加要素披露+新增迷宫全解析

命运2 冥王诅咒

新增内容介绍+新突袭要点详解

特快专递

假面骑士 巅峰战士

28名骑士的全面解析

攻略透解

踏上前往乐园的旅途

异度神剑2

系统解说+流程攻略

经典回归 双龙对决

如龙 极2

系统详解+主线&真岛篇攻略

编辑非常荐

舞力全开2018

小魔女学园 时间魔法与七大不可思议

ULTRA CONSOLE GAME

2017.12B 定价:RMB 16.00

ISSN 1008-0600







附赠:

指间方圆 手游别册

德军总部II 新巨人 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.12B



总第432期

COVER STAFF
封面用图：异度神剑2
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话／传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 12 月 16 日
定价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS


DLC补完计划
P37 塞尔达传说 旷野之息 英杰们的诗篇

搜一搜 林克开摩托

讲述布兰妮与主義之 不为人知的秘密


攻略透解
P50 异度神剑2



攻略透解
P64 如龙 极2

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

游戏月旦评——2017 年 11 月游戏评测
UCG 编辑部老猎人联机
《怪物猎人 世界》BETA 雄火龙 & 角龙讨伐演示



432视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





特别收录

UCG编辑部老猎人联机
——《怪物猎人 世界》BETA雄火龙&角龙讨伐演示



特别收录

教你找出《血源诅咒》中这个隐藏了3年的精英怪



新作影像集锦

死亡搁浅

特别收录
游戏月旦评——11月游戏评测







Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
11月游戏评测

UCG编辑部老猎人联机
《怪物猎人 世界》
BETA
雄火龙&角龙
讨伐演示

教你找出
《血源诅咒》中这个
隐藏了3年的精英怪

新作影像集锦

死亡搁浅
战神
塞尔达传说 旷野之息
怪物猎人 世界
猎天使魔女 3
洛克人 11

电影前线

侏罗纪世界 殒落国度
雪怪大冒险

ENDING SONG

《异度神剑2》MV
"SHADOW OF THE LOWLANDS"

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 异度神剑 2		② Nintendo	④ NS
⑤ ゼノブレイド 2		③ 角色扮演	⑥ 中文版
2017 年 12 月 1 日 ⑦	⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨	
售价为 8618 日元 ⑩			

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________

收藏日期 ____________

TOPIC

TGA 2017 落下帷幕 任天堂就是 2017 年的主宰

一年一度的 TGA（The Game Awards）于 12 月 8 日落下帷幕，包括年度游戏在内的多个奖项得到了揭晓。和大多数玩家事前预计或者期待的一样，任天堂成为了本次 TGA 的最大赢家。其中《塞尔达传说 旷野之息》荣获年度游戏、最佳游戏开发以及最佳动作/冒险游戏三项奖项。任天堂今年的另外两款游戏，NS 上的《超级马里奥 奥德赛》以及 3DS 上的《银河战士 萨姆斯归来》分别获得了最佳家庭游戏以及最佳掌机游戏。当然，除了多个大作以外，众多独立游戏也在本次 TGA 上有着不错的表现。大受好评的《茶杯头》获得了最佳独立游戏、最佳独立游戏工作室处女作以及最佳艺术指导大奖，而号称“3A 级别独立游戏”的《地狱之刃》则获得了年度影响力游戏以及最佳音效设计，饰演本作女主角的 Melina Juergens 还获得了本次 TGA 的最佳表演。当然，几家欢喜几家愁，获得多项提名的《地平线 零之曙光》以及《命运 2》双双成为了本届 TGA 的最强陪跑者，都没有获得任何的奖项。

本次 TGA 部分获奖以及提名游戏如下（其中红字为获奖游戏）：

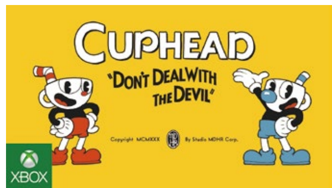
年度游戏

- 塞尔达传说 旷野之息
- 超级马里奥 奥德赛
- 绝地求生
- 女神异闻录5（美版于今年发售）
- 地平线 零之曙光



最佳艺术指导

- 茶杯头
- 命运2
- 塞尔达传说 旷野之息
- 女神异闻录5
- 地平线 零之曙光



最佳配乐/音乐

- 命运2
- 茶杯头
- 尼尔 自动人形
- 塞尔达传说 旷野之息
- 超级马里奥 奥德赛
- 女神异闻录5

最佳游戏开发

- 德军总部Ⅱ 新巨人
- 生化危机7
- 塞尔达传说 旷野之息
- 超级马里奥 奥德赛
- 地平线 零之曙光

最佳叙事

- 艾迪·芬奇的记忆
- 尼尔 自动人形
- 地狱之刃
- 德军总部Ⅱ 新巨人
- 地平线 零之曙光



最佳掌机游戏

- 波奇与耀西的毛线世界
- 怪物猎人 物语
- 银河战士 萨姆斯归来
- 火焰之纹章 回响 另一位英雄王
- 永恒绿洲

最佳动作游戏

- 掠食
- 仁王
- 命运2
- 茶杯头
- 德军总部Ⅱ 新巨人

最佳动作/冒险游戏

- 神秘海域 失落的遗产
- 刺客信条 起源
- 塞尔达传说 旷野之息
- 超级马里奥 奥德赛
- 地平线 零之曙光

最佳角色扮演游戏

- South Park: The Fractured But Whole
- 最终幻想15
- 神界 原罪2（PC）
- 尼尔 自动人形
- 女神异闻录5



最佳家庭游戏

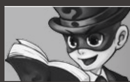
- South Park: The Fractured But Whole
- 最终幻想15
- 神界 原罪2（PC）
- 尼尔 自动人形
- 女神异闻录5

最佳独立游戏

- 葬火
- 林中之夜
- 茶杯头
- 艾迪芬奇的记忆
- 地狱之刃

编辑围观 COMMENTS

稀饭



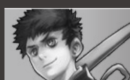
在某种意义上也可以说是佳作频出的 2017 年，作为比较重要的一个年度奖项，TGA 却显得颇有些平淡，可能是因为《塞尔达传说 旷野之息》统治力太强，但个人认为这个活动逐渐在商业宣传上越走越远也是问题之一，当大家都是来看预告片的时候，谁还在乎奖项得主到底是谁啊……

六等星



今年的 TGA 奖项除了多人运营以外，倒没有太多意外情况，不过漏颁、补颁奖的情况对于这样一个经验丰富且全球瞩目的盛会实在有些不应该，虽然玩家也都明白那些奖项设立的含义，只可惜了那些不算顶尖但还算出色的游戏，只能被强行拉来陪跑。不过对于一部分玩家来说，TGA 公布的新作影像或许远比颁奖更令人惊喜。

北山杉



首先恭喜《野吹》摘得年度游戏桂冠，相比于去年的各种黑人问号脸，今年的 TGA 可谓是波澜不惊，颁发出的奖项大多在预料之中。《死亡搁浅》新预告片的公布倒是让人眼前一亮，内容上一如既往的玄学做派，各位岛学家们估计又要忙活一阵子了。

业界声音 THE VOICE

任天堂就像一个护盾，让我们确信自己能达到更高的层面。



Davide Soliani
E3 上哭得最让玩家难忘的男人

尽管在刚公布时不被玩家看好，但由育碧开发的《马里奥 + 疯兔 王国之战》在发售后成为了今年 NS 平台上评价最高的第三方游戏之一。在接受外媒访问时，本作创意总监 Davide Soliani 表示与任天堂间亲密无间的合作是游戏成功的关键。

游戏已经在做了 小岛秀夫表示自己没有摸鱼

虽然调侃的意味更多一些，但网上关于小岛秀夫一直摸鱼不做游戏的言论在过去的 2017 年可谓是越演越烈。随着《死亡搁浅》的全新预告片在 TGA 2017 上亮相，小岛秀夫再一次从“推特”回到了玩家的视野当中。近日在接受外媒访问时，他提到了对这些“监督摸鱼论”的观点以及一些过去一年里《死亡搁浅》开发上遇到的问题。

首先是 SAG-AFTRA（美国演员工会 - 美国电视和广播艺人联合会）从去年开始就针对游戏产业内演员的不公平待遇进行罢工。原以为很快就会以和解告终的罢工直到今年 10 月才结束。这直接导致了本作的配音以及动作捕捉工作完全无法进行 游戏的开发工作自然也被牵连并耽误。至于网上的一些言论，小岛秀夫也表达了自己的看法。他表示网上有一些言论说他在 2017 年光顾着游山玩水没有进行游戏的开发工作 这是不对的。实际上游戏的开发工作正在有条不紊地进行当中，他们只是在等待一个合适的时机来展示游戏而已。

“如果你有一间公司，有一个现成的引擎，还有现成的工具和团队等等，在这样的基础上开发一个 3A 级别的游戏也需要 3 到 5 年时间。对于有的游戏来说，甚至需要 10 年。我们现在这个进度，实际上已经很快了。”小岛秀夫在访谈中如此说道。



CALENDAR 周·游记

2017.12 Dec

星期日

1

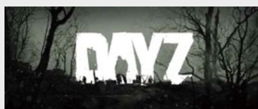
●SEGA 宣布《女神异闻录 5》全球累积出货量突破 200 万份，整个系列的全球出货量也超过了 890 万份。



星期一

2

●《DayZ》官方宣布游戏将于明年登陆 XOne 平台，PC 版也会结束 EA 阶段并进入 Beta 测试阶段。本作为曾开发过“《武装突袭》系列”的 Bohemia Interactive 开发的一款大型多人在线生存游戏，于 2013 年登陆 PC 平台。



星期二

3

●虽然只上线了不到一周时间，但是任天堂手游《动物之森 口袋营地》下载量已突破 1500 万，营收达到了 1000 万美元。然而和同期相比，跟前辈《超级马里奥 酷跑》（2400 万美元）以及《火焰之纹章 英雄》（3300 万美元）相比还是稍逊一筹。

星期三

4

●EA 宣布已顺利收购“《泰坦天降》系列”开发商 Respawn，按照之前的收购计划显示，EA 将出价 4.55 亿美元，包括 1.51 亿美元的现金，以股份形式交付的 1.64 亿美元，以及 1.40 亿美元的额外奖励报酬（根据之后推出游戏的表现来支付）。

星期四

5

●国行英伟达 Shield 正式公布，售价为 1499 元。首发游戏将有大量任天堂游戏，其中包括《New 超级马里奥兄弟 Wii》、《塞尔达传说 黄昏公主》和《击拳热斗！！》

●Capcom 正式公布“《洛克人》系列”最新作《洛克人 11》，本作将于明年下半年发售，对应平台为 PS4/XOne/NS。

星期五

6

●香港任天堂宣布，《塞尔达传说 旷野之息》中文版确定将于明年 2 月 1 日发售，游戏的早期预购特典包括繁体中文的冒险指南和双面地图，和其他语言版本的“探索者”版一样，然而售价未定。

星期六

7

●SIE 宣布截止到 2017 年 12 月 3 日，PS4 主机全球销量突破 7060 万，PS VR 销量突破 200 万。其中 PS4 软件销量突破 6.17 亿，PS VR 专用软件共推出了超过 150 款，总销量超过 1220 万份。

●2017 家庭游戏开发者大会（FGF）于上海国际会议中心举办。

星期日

8

●TGA 2017结束，《塞尔达传说 旷野之息》荣获年度游戏等多项大奖。



●育碧官方宣布，原定于明年2月27日发售的《孤岛惊魂5》将会延期至3月27日，而原定于3月16日发售的《飙酷车神2》则延至2018年4月至9月之间。

星期一

9

●PSX（PlayStation体验会）开幕，期间公布了多款将于明年发售的新作情报。

星期二

10

●《怪物猎人 世界》正式开始在PS+上进行公测，为时三天。



星期三

11

●BNEI官方宣布，刚在TGA上公布的"《灵魂能力》系列"新作《灵魂能力Ⅵ》将推出繁体中文版，本作预定将于2018年发售，对应平台为PS4和XOne。

●顽皮狗宣布《神秘海域》全系列累计销量突破4170万。



星期四

12

●BNEI官方宣布，系列最新作《超级机器人大战X》中文版确定将和日本同步发售，即明年3月29日，对应平台为PS4和PSV。

星期五

13

●任天堂官方宣布，NS自今年3月上市以来，全球销量突破1000万。



实体游戏什么时候消失？EA：早着呢

随着数字版游戏占据市场份额的不断增加，有不少玩家甚至是业内人士都认为再过不久实体版游戏就会被数字版所代替，主机也会彻底取消光驱。在被问到这一设想会否在今后的不久实现时，EA的首席财务官表示，虽然这个最后还是得由消费者自己来决定，然而就短时间内来说的话，数字版不会完全取代实体版游戏，至少带光驱的主机不会这么快就消失。毕竟对于现在的大部分玩家来说，他们依旧会选择对于他们来说最方便的购买方式，就现在而言，实体版游戏依然是最方便的。



当然从趋势来看，数字版游戏的增长几乎是不可阻挡的。就以EA自身为例，目前主机游戏的数字版大约占了总销售额的30%，而在PC上则高达80%以上。而数字版更加低廉的成本以及更高的利润，也是众多发行商所喜闻乐见的。



实际上，纯数字版的主机早已在厂商的计划当中，甚至已经有过先例。2009年索尼曾推出以纯数字版游戏为卖点的PSP GO主机，不过当时的市场反映不佳。而在前几年微软也曾表示他们考虑过是否要给XOne配置光驱，当然从结果来看，他们最后还是没能抛弃光驱。

业界声音 THE VOICE

所有这一切，当他们汇聚在一起的时候，你就都明白了。



小岛秀夫

业界讲故事小能手

算上TGA上公布的最新预告，《死亡搁浅》已经公布了三段长度不一的预告片。而这些预告片都有一个共同点，那就是没人能看得懂。网上出现了很多玩家的揣测和分析，对此小岛秀夫表示里面的一些结论是说到点子上的，而这一切的答案，都会在游戏发售后揭晓。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

转眼间又到年底，不知 2017 年的众多游戏是否令各位读者满意。随着圣诞节最后一波折扣过后，新一年的初春又将是游戏旺季，无奈过年时间要等到 2 月，苦了各位要等压岁钱的学生党了。

本表所收录的游戏发售时间为

2017.12.16 — 2018.5.30

注

❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。

❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
16	3DS	妖怪手表破坏者2 秘宝传说班巴拉喵	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Level-5	358港币	动作角色扮演	日文版	全年龄

昴星团

本作是从《妖怪手表 3》里分离出来的破坏者 T 模式，玩家要让最多 4 个妖怪组队进入迷宫探险，不断地探索到迷宫的最深处，打败最后的 BOSS 获得秘宝。每只妖怪的招式和特性各不相同，同时也有不同的职位担当，选择合适的队员是增强队伍的关键。游戏依然支持多人联机，可以和小伙伴一起勇闯迷宫，找到最后的大秘宝。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
21	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	全年龄
21	PS4 / NS / PSV	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	リディー&スールのアトリエ ~不思議な絵画の錬金術士~	Koei Tecmo	465/310港币	角色扮演	日文版	12岁

攻略预定　宇宙人

本作是“《工作室》系列”中“不可思议”三部曲的最后一作，这次玩家将会操作双子姐妹莉迪和苏瑞当主角，为了让自家的炼金工房成为国家第一而奋斗的故事。本作保留了之前拼图式的调合系统，战斗则改成了 6 人组队前后卫分工的模式。前作的开放世界地图被取消，回归到以往的地点制，不过两位主角将会进入一幅幅绘画中展开冒险，她们能从不可思议的画中找到更多珍稀的素材，前两作的主要角色也会登场。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
21	PS4	偶像大师 星光舞台	アイドルマスター ステラステージ	BNEI	479港币	音乐	中文版	12岁
21	NS	海贼无双3 豪华版	ワンピース 海賊無双3 デラックスエディション	BNEI	428港币	动作	日文版	12岁

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
11	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	468港币	动作	中文版	13岁
16	PS4	街头霸王V 街机版	Street Fighter V Arcade Edition	Capcom	308港币	格斗	中文版	13岁
18	PS4 / PSV	银魂乱舞	銀魂亂舞	BNEI	479/399港币	动作	日文版	未定
25	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	12岁
26	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	428港币	动作	中文版	13岁

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	塞尔达传说 旷野之息	塞尔达传说 旷野之息	Nintendo	428港币	动作冒险	中文版	12岁
1	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	479港币	格斗	中文版	未定
2	PS4 / XONE	UFC 3	UFC 3	EA	449港币	格斗	中文版	17岁
6	PS4	汪达与巨像 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	268港币	动作	中文版	12岁
8	PS4 / XONE	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンラインフェイタル・バレット	BNEI	479港币	动作角色扮演	中文版	未定
8	PS4 / XONE	真·三国无双8	真·三國無雙8	Koei Tecmo	440港币	动作角色扮演	中文版	12岁
15	PS4 / PSV	某魔法的电脑战机	とある魔術の電脳戦機	BNEI	468港币	动作	日文版	15岁
15	PS4 / PSV	圣剑传说2 玛娜的秘密	聖剣伝説2 SECRET of MANA	Square Enix	268港币	动作角色扮演	中文版	12岁
17	NS	猎天使魔女	ベヨネッタ	Nintendo	239港币	动作	日文版	17岁
17	NS	猎天使魔女2	ベヨネッタ2	Nintendo	412港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	428港币	动作冒险	中文版	未定
22	PS4	少女与战车 梦幻战车大会战	ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	479港币	射击	日文版	未定
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
22	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁
23	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	英文版	未定

2018年3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	死亡结局 re;Quest	Death end re;Quest	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	未定
8	PS4 / NS / PSV	四骑姬教导谭	あなたの四騎姫教育譚	日本一	398/362港币	动作角色扮演	日文版	未定
13	PS4 / XONE	鬼泣 HD合集	Devil May Cry HD Collection	Capcom	未定	动作	英文版	17岁
15	PS4 / NS	少女萌枪2	ぎゃる☆がん 2	INTI CREATES	未定	动作射击	日文版	未定
15	PS4 / XONE / NS / PSV	进击的巨人2	進撃の巨人2	Koei Tecmo	490港币	动作	日文版	未定
20	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	英文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
21	PS4 / XONE / NS	战场女武神 4	戦場のヴァルキュリア4	SEGA	428港币	策略角色扮演	中文版	未定
23	PS4 / XONE	逃	A WAY OUT	EA	210港币	动作冒险	英文版	13岁
23	PS4	二之国Ⅱ 荣归王国	二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム	Level-5	479港币	角色扮演	日文版	未定
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁
29	PS4	光明之响 龙奏回音	シャイニング・レゾナンス リフレイン	SEGA	未定	动作角色扮演	中文版	未定
29	PS4 / PSV	超级机器人大战X	スーパーロボット大戦X	BNEI	529/479港币	策略角色扮演	中文版	未定
2018年早期								
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / XONE	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
春	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定
春	PS4 / PSV	重装机兵Xeno	メタルマックスXeno	角川Games	未定	角色扮演	日文版	未定
春	NS	星之卡比 新星同盟	星のカービィ スターアライズ	Nintendo	未定	动作	中文版	全年龄
春	PSV	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution	Falcom	未定	角色扮演	中文版	未定
2018年4月								
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	AQUAPLUS	未定	策略角色扮演	日文版	未定
2018年5月								
8	PS4 / XONE	柯南流放	CONAN EXILES	Funcom	未定	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	未定
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	未定
2018年夏								
夏	PS4 / XONE / NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	未定	平台动作	日文版	未定
夏	PS4 / XONE	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定

游见识 PREVIEW & REVIEW 新作发售表

新游速报

超级机器人大战X

スーパーロボット大戦X

■机种：PS4/PSV
■类型：策略角色扮演
■发行商：BNEI
■发售日期：2018年3月29日

在 2017 年 12 月 11 日晚上的直播节目中，BNEI 正式公开了“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战 X》，在最受粉丝们关心的新参战作品中既包括了《Buddy Complex》（暂译《心灵盟友》）、《高达 G 复国运动》等近年的新动画，也包括了《魔神英雄传》和《不可思议的海之娜蒂亚》（又译《蓝宝石之谜》）等大龄玩家的童年回忆。和前作《超级机器人大战 V》一样，本作的故事也将在一部作品内完结。同时繁体中文版也会和日版同步发售。

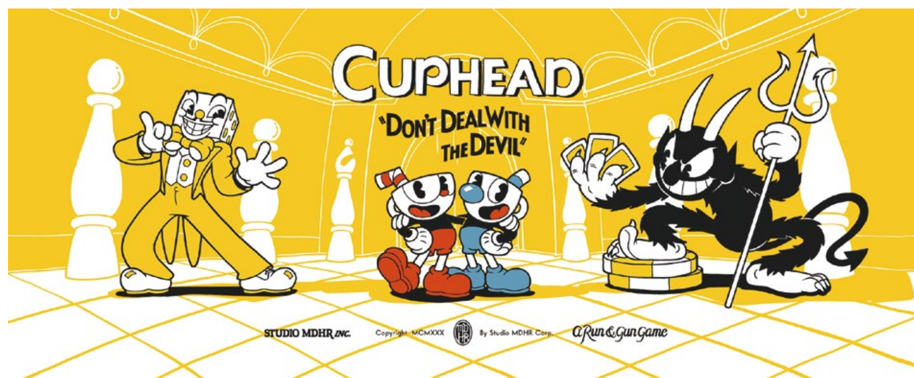






五年空举手，只为今朝干一杯

开发者们用图画讲述了《茶杯头》开发中的多个里程碑



在 2013 年 10 月 25 日，StudioMDHR 在 YouTube 上放出了他们的作品《茶杯头》的第一个先导预告。在这个只有 42 秒的预告当中，他们展示了游戏那独特的 30 年代艺术风格和专注于 BOSS 战的跑射式游戏机制，让人觉得在看一部互动电影。

在预告片的最后，写着这么一句话 ："2014 年上市。"

但等玩家们真正玩上这款万众期待的作品时，已经是 2017 年的 9 月了。

●成为"雾件"？

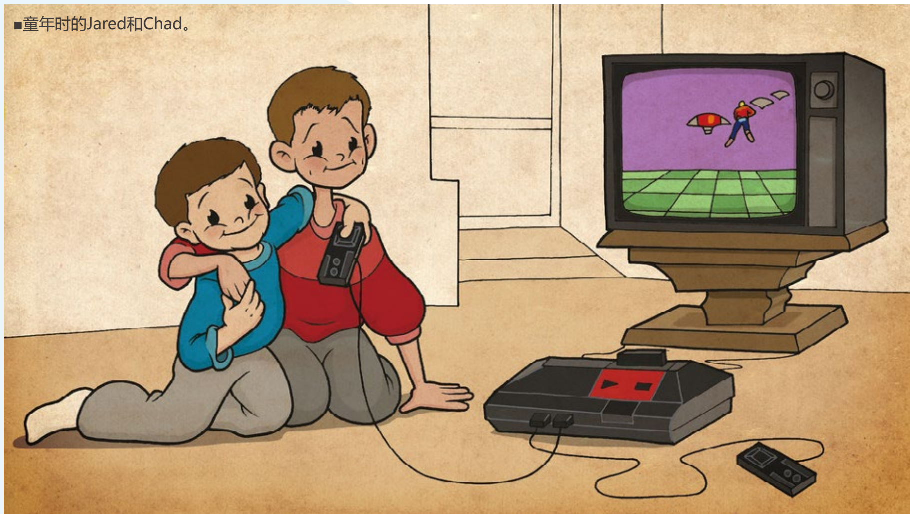
《茶杯头》的先导预告还是吸引了不少注意力，而等这款游戏已经开始拥有固定粉丝群体时，StudioMDHR 这家加拿大游戏工作室，却已经在考虑把目标发售时间推迟到 2015 年——这是一个他们会重复多次的过程，直到游戏终于在 2017 年迎来最终发售日。



对于当时有关注这款作品的玩家来说，发售日似乎一直都在推迟。坊间甚至出现了传闻，称这款作品已经变成了那种"雾件"游戏，就是那些一直说着快要卖了，但结果经过七年开发历程后却仍然迟迟没有实际进展的作品。

但在这款作品的主要开发者 Chad Moldenhauer 和 Jared Moldenhauer 两兄弟看来，"雾件"这个词拿来形容《茶杯头》，实在是有点夸张。他们在分享幕后的开发故事时提到，这原本只是一个他们在业余时间构思的游戏作品，但却最后变成了一个耗时超过 5 年，并且成为了爆款独立游戏的传世佳作。

为了纪录这款作品开发当中的一个个里程碑，StudioMDHR 绘制了一系列的图片，来展现那些独特的时刻，这些图片都是由工作室里的动画师 Joseph Coleman 创作底稿，Marija Moldenhauer 负责填墨，最后则是交给了数字描绘师 Tyler Moldenhauer 进行上色，可谓是充满了《茶杯头》的艺术因子。下面就让我们按着这些图片来捋一捋这款独立游戏佳作的开发历程吧。


■童年时的Jared和Chad。

●梦回1988

当他们还是小孩子的时候，Moldenhauer 家的 Chad 和 Jared 这对兄弟就已经在梦想着创造自己的游戏。但他们那时候还太小，不知道实际上要去开发一款游戏时该去做些什么。

“我那时候会做些孩子气的傻事，例如在纸上设计属于我自己版本的《洛克人》。”Jared 在回忆时说道，“我还会觉得某个 BOSS 动作应该是这样的，然后整个游戏体验就会大不相同。而且我那时还想要设计出第一个女性机器人角色……”

“总体而言，其实那只是消遣用的幻想。”对于那时候自己的行为，Chad 如此总结道。

等到上高中的时候，Chad 就开始涉足业余游戏开发领域，并制作了一个叫做《老奶奶摘果》的游戏，在帮助自己兄弟试玩时，Jared 是如此描述其机制的 ：“玩家扮演的是一个老奶奶，她需要去摘浆果，她摘得越多，就可以用来做越多的果酱、乳酪蛋糕和大蛋糕。”这个机制让人想起了曾经在网页 Flash 游戏中风靡一时的放置类游戏，可见当时 Chad 已经摸到了一点游戏开发的门槛。

“实话实说，现在想来那游戏机制还挺超前。”Chad 在回想起时也不禁自我吐槽。

然后到了 2000 年左右，两兄弟在当了这么久的游戏爱好者之后，决定拼一把，试一试做一款商业游戏，希望能够做出一个像样的游戏样板并跟发行商达成协议。

他们尝试了很多跑射类游戏的点子——其中一个灵感来自于《魂斗罗》，游戏名叫《欧米茄救急队》，而另一款人物有着蜡笔手绘风格的游戏则叫做《忍者之星》。

但这些游戏点子最后都没有变成实际的游戏作品，毕竟他们两人缺乏足够的游戏技术功底，不过还是有一个点子被留了下来，那就是《忍者之星》中有两个主要角色，其中一个身穿红衣，另外一个身穿蓝衣，而这个设定被延续到了《茶杯头》身上。

同时两兄弟在童年时也是看着许多 30 年代的动画长大的，不过来源并非是直接从电视观看，而是在网络上通过许多 GIF 图入门，然后再千方百计寻找有相关内容的录像带观看。这些经历都成为了他们日后游戏创作时丰富的素材来源。

●起步2013

时光流转，很快时间就到了 2010 年，而在这一年，两兄弟看到游戏产业当中崛起了一股新的潮流。像《超级肉肉哥》这样由小团队打造的独立游戏佳作却成为了当年的爆款游戏，而且不只是在 PC 平台上卖得好，在主机平台上也大受欢迎。这也让两兄弟心中原本被埋藏起来的游戏开发梦想重新破土而出。

所以在 2012 年末左右，两兄弟终于开始重新构思制作游戏的点子。他们想到了一个点子是关于学校的游戏，每一个关卡都有不同的艺术风格，来对应不同的年级。而在最后，他们和第三个后来选择了离开团队的成员，一起定下了最后的方案 ：一个有着 1930 年代动画风格的跑射类游戏。

这，就是《茶杯头》诞生的开端。

《茶杯头》的原始创意来自于对弗莱舍工作室和迪士尼工作室早年动画的致敬，夸张的人物表情和想象力十足的 BOSS 外形变化上都有着那个年代的印记。Chad 尤其喜欢弗莱舍的风格，甚至称之为自己“艺术风格上的指南针”。

根据 Jared 回忆，在 2013 年的时候，他们已经把游戏当中的一些内容给打造了出来，而也是这时候他们觉得需要用一个有个性的角色来去换掉他们目前用于充当主角代替品的小绿人。整个团队经历了一场头脑风暴，画了一大堆 30 年代风格的概念原画，大约有 150 张，最后反倒是在一部 1936 年日本拍摄的宣传动画片里找到了灵感，在片子里他们看到了一个头部有着杯子形状的男子，竟然变形成了一台坦克，让他们印象深刻，于是他们拍定了方案，要做出茶杯头这个角色。

●关键一刻

正如文章开头所说的那样，在 2013 年的 10 月，已经成立了 StudioMDHR 的两兄弟在网络上放出了《茶杯头》的先导预告，希望能够吸引到玩家的注意力。游戏那独特的艺术风格让许多观看视频的玩家被深深吸引，但因为当时 StudioMDHR 仍然相当低调，所以能够看到这个预告片的人并不多。

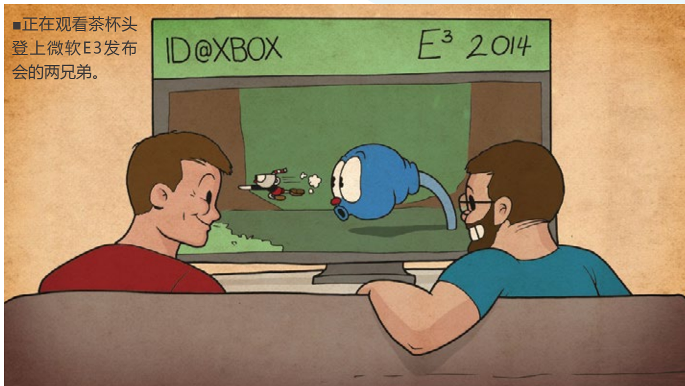
几个月后，《茶杯头》终于被推荐到了著名的

《茶杯头》的原始创意来自于对弗莱舍工作室和迪士尼工作室早年动画的致敬，夸张的人物表情和想象力十足的 BOSS 外形变化上都有着那个年代的印记。



■正在为创造茶杯头这个角色而进行头脑风暴的Chad和Jared。


■微软打来电话，告诉了两兄弟想要把《茶杯头》搬上XOne平台，让两人喜出望外。



■正在观看茶杯头登上微软E3发布会的两兄弟。



■在2015年登上微软E3发布会的展台并和观众们互动后，信心满满的两兄弟决定再次扩大游戏的规模。

游戏论坛网站 NeoGAF 上，这不但让《茶杯头》获得了更多的关注，而且还让其中一位业界巨头看到这款作品的潜力，那就是创造了 Xbox 系列主机的第一方厂商 ：微软。

微软是在圣诞节的那一晚联系上了 StudioMDHR，而在这关键的一刻发生前的不到一周，Chad 的女儿也出生了，Moldenhauer 兄弟可谓是一瞬间站在了人生的十字路口，而这时候，StudioMDHR 还是一个只有三个成员的小小工作室，他们真的能够抓到这次机会，让《茶杯头》更进一步吗？

在那一刻，起码他们先需要解决的，是谈判问题。微软找上门是想要让《茶杯头》变成一款 Xbox One 平台的作品，所以双方展开了一系列的沟通和交流，最终才达成了一个初步协议。至此，《茶杯头》算是走出了新的一步，也同时迈入了 2014 年的大关，离他们设想中的第一个发售日期靠近了一步。

●2014现身

对于许多玩家来说，他们第一次接触到《茶杯头》，应该是在微软 2014 年的 E3 发布会上公布的一段独立游戏混剪短片，里面有许多即将登陆 Xbox One 平台的独立游戏 其中就包括了《茶杯头》。

《茶杯头》在这段短片里占的长度可能只有 4 秒钟左右，但是却让上百万的玩家第一次认识到了这款游戏的魅力——哪怕多数人在看到这款游戏时都不知道它的名字和来历。

但其实 Chad 和 Jared 两人都没有参加发布会，Chad 甚至还想起来了自己是怎么在家看这场发布会的 ："我应该是在用社交软件看的，自己游戏画面出来的时候也就那么欢呼了一下，没啥特别激动的反应。"

可能他们都没有想到，这款游戏成为了大家在 E3 会场的大厅当中谈及得最多的作品之一，尤其是那令人印象深刻的艺术风格。突然之间，StudioMDHR 就拥有了广大的粉丝基础，而这将在日后游戏发售时，成为其热销的基础。

在 E3 结束后，游戏获得的大量好评让整个团队有了更多的信心去打造他们的作品。但是那时候他们还不太确定到底应该在游戏上投入多少精力。团队的成员那时候都有其他的工作，而且连续好几个月都在谈论是否需要请更多的人加入团队当中并扩展游戏的规模。

然后在年末，他们终于决定开始招聘团队成员，并且把目标提高了三分之一，从原本打算设计的 8 个 BOSS 提高到 12~13 个。

"在整个游戏开发过程当中我们都是在婴儿学步般地摸索前进，" Chad 在回忆时如此说道，"当时我们的想法就类似于 '好吧，咱们来试试看，先从请几个兼职的动画师开始。'"

这是一个必要的决定，因为《茶杯头》的制作其实非常花功夫。他们使用的是类似 30 年代动画的制作方式，Chad 曾经担任过图像设计师，所以他有着非常优秀的画工，为了呈现游戏中的那种卡通式的画面风格，他是通过手绘的方式来画出人物的每一帧动作，然后用水彩来勾画背景，随后再扫描成数字图片，于电脑上通过 Photoshop 来上色。

但就算是请来了额外的人手，那时候他们也还根本没有意识到，为了要把《茶杯头》变成一款完整的游戏，他们需要付出多大的努力。

●2015腾飞

在《茶杯头》获得了足够的关注之后，Moldenhauer 兄弟很清楚，他们一开始计划的那个小规模的作品是不可能满足玩家们的期待的，所以他们把游戏规模设定得更大，整个团队也在不断地推进游戏的开发。

与此同时，两兄弟也开始更多地在圈内人面前登场，在 2015 年初，微软就邀请两人出席了游戏圈内最专业的展会之一 ：游戏开发者会议（Game Developers Conference，简称 GDC），并且在会议上的微软发布会中向在场的开发者分享他们的开发过程。

这给予了两人很大的舞台去展现自我，自此之后，StudioMDHR 可谓是声名鹊起。

"基本上在微软找上我们之后，这种情况正在持续不断地发生，当时微软也跟我们打过预防针 ：'有个好消息，你们可能要（在 E3）上台啦！这一类宣传会不断找上你们。'" Chad 在提及那一年的情况时如此说道。

所以对于和微软合作，Chad 称之为 "绝对是《茶杯头》整个开发过程中的里程碑"。在微软发布会上能够获得展示的机会到底价值多少是难以衡量的，但 Chad 自己估测，这为《茶杯头》带来的商业价值，甚至比微软在和他们达成协议后给予他们的开发资金还要高。

于是，在这一整年的宣传后，《茶杯头》已经成为了 Xbox One 平台上最被看好的独立游戏作品之一。

但这也意味着两兄弟再没有退路，他们必须要为这款作品投入最大的心血。所以在 2015 年的 E3 结束后，两人前去银行办理了贷款，开始用这些资金来去招募工作人员。等到这一年快结束时，StudioMDHR 的规模已经扩展到了 8 人。


■整个2016年，StudioMDHR的所有工作人员一心一意地扑在了游戏开发上。



■当《茶杯头》在2017年9月正式发售后，两兄弟前往洛杉矶，参与了游戏的首发派对。

●埋首2016

资金到位，关注也有了，目前惟一挡在StudioMDHR面前的，是时间这个难关。他们必须得投入大量的时间，来把《茶杯头》真正地做出来，而不是让其沦为一个似近似远的“雾件”作品。

因此在2016年，整个团队几乎都再没有于公共面前展示太多游戏内容，埋首在《茶杯头》的开发当中，不停地增加BOSS战的内容，团队的规模也再次扩大，最终达到了14人。

根据Chad和Jared回忆，这也是整个团队逐渐成长过程里的最后一步，因为在开发过程当中，《茶杯头》总是不时被提起，并且得到了越来越多的关注，看起来非常具备大卖的潜质。而每当听到这种利好消息的时候，团队就会谨慎地额外雇佣一点点新的成员，来再度提升游戏的品质。

“其实我们很少去谈论是不是需要多加点人手，”Jared回想时说道，“整个工作室的规模扩大就像是一次自然而然的生长发育……而且每一次我们都是下意识地决定去增添人手，过程几乎都是一样的。”

而对于Chad来说，这才是制作《茶杯头》这款游戏的自然过程，他在回忆时说道：“只有这样按部就班的过程才能让我们走到这一天（并且把游戏规模做得这么大），要是有谁头一天就跟我们说‘这里是你所有的预算，然后我们要这样那样地去开发，并且一定要雇多少个人。’我们俩可能在最开始就被吓得把《茶杯头》取消掉了。”

Jared则是对游戏开发过程感慨万千：“整个过程有点像温水煮青蛙，我们都是这个游戏开发中的一部分，而且完全沉浸到里面去了……不过也有那么些时候，我们会突然感慨‘天哪，我们人生中的5年就这么过去了。’”

时光飞逝，《茶杯头》的发售计划也从2016年被推到了2017年，不过StudioMDHR并没有因为计划推后而感到沮丧，他们已经走上了正确的路，而现在他们需要的，只是埋头坚持走到底。

●惊艳2017

保持着每年在E3搞个大新闻的传统，StudioMDHR也在2017年的微软E3发布会上给玩家们带来了好消息，不过这次的特别靠谱，那就是宣布游戏的发售日定在了这一年的9月29日，而这也意味着他们只剩下3个月的时间来完成最后的开发了。

而迎接着整个工作组的，则是一段地狱式的开发过程，两兄弟都被折腾得不轻，Jared统计过，他甚至打破了自己的连续工作纪录，最长的时间达到了33或34小时——他那时都有点神志不清了。

他们维持着这种高速运转的状态，直到游戏发售前的5天才终于放松了下来，这会儿他们只剩下一些收尾工作，例如进一步修整Steam版本的交易卡图像品质和剪辑游戏的发售视频等等。

《茶杯头》终于要和期待已久的玩家见面了！

为了庆祝游戏发售，微软和StudioMDHR在洛杉矶合办了一个首发活动，整个团队都要飞去现场庆祝游戏发售，而就算是在这个时候，他们还在飞机上进行了一点点修改工作，以修复Steam版本的游戏中某些背景图像当中的小错误。

“那时候感觉就像是之前地狱式的开发过程又延续了下来，永无止境。”Jared笑着说道，“还好当行程剩下四分之一的时候，我们总算是搞定了。”

“然后？我们当然是开车去找地方开了个派对，好好庆祝了一番。”

整个过程有点像温水煮青蛙，我们都是这个游戏开发中的一部分，而且完全沉浸到里面去了……不过也有那么些时候，我们会突然感慨“天哪，我们人生中的5年就这么过去了。”





THE GAME AWARDS

TGA 2017新作集锦

今年的TGA算是近年来悬念较小的一届，毕竟2017年的主宰是谁我们玩家心里还是有数的，悬念大概就只在年度游戏到底是给红帽子还是绿帽子而已。不过除开各种大大小小的奖项以外，本届TGA最引人瞩目的依然是各种新作的公布以及最新预告片。其中既有第一次公布的游戏或者经典游戏的重制版，也有沉寂已久的系列久违的最新作。下面就让我们来看看这一届TGA上又公布了哪些新游戏吧。

文 三日月 美编 01

假日模拟器

Vocation Simulator

机种：PS4
类型：模拟经营
发行商：Owlchemy Labs
发售日期：2018年内

Owlchemy Labs曾在去年推出了《工作模拟器》并获得了不少玩家的好评，这款工作模拟类游戏非常真实且恶搞地模拟出“社畜”们每天上班的繁忙景象。在今年的TGA上，Owlchemy Labs公布了“《模拟器》系列”的新作，这次玩家终于可以脱离繁忙的“工作”前往各个度假胜地去“享受”你的假期。从公布的影像来看，本作的玩法基本和《工作模拟器》类似，只不过模拟的对象从工作变成了诸如钓鱼、打球、烧烤等度假项目而已。除了PS VR以外，本作还将对应HTC Vive以及Oculus Rift。





僵尸世界大战

World War Z

机种：PS4/XOne
类型：未定
发行商：Saber Interactive
发售日期：未定

在本届TGA上《僵尸世界大战》的公布可以说是非常的出乎意料。原作为2006年由作家Max Brook撰写的小说，于2013年被改编成同名电影，在本作公布之前曾推出过同名的手机游戏。本作由曾开发过《天旋地转》（Inversion）以及《时空飞梭》（Timeshift）的Saber Interactive负责。据CEO马特·卡奇介绍，本作将允许最多四位玩家共同合作，利用武器、地形、陷阱来对抗数以百计的丧尸，场景将忠实原作，将包括纽约、莫斯科以及耶路撒冷。在原作中，《僵尸世界大战》中的丧尸跑步速度极快，这也意味着本作将是一款节奏非常快的游戏。





From Software新作（暂名）

From Software 新作

机种：未定
类型：未定
发行商：未定
发售日期：未定

万众期待的From Software新作终于在本届TGA上公布了一段几秒钟的画面，从画面上依稀能看到类似于日文的文字，但文字实际上意义不明。随着“Shadows Die Twice”这行文字的出现，预告片也就此告一段落。关于本作更多的情报将会在明年公布。



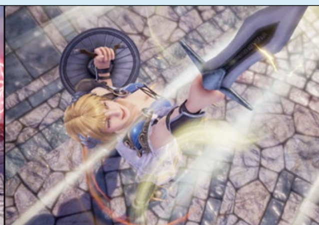
灵魂能力VI

Soul Calibur VI

机种：PS4/XOne
类型：格斗
发行商：BNEI
发售日期：2018年内

“《铁拳》系列”制作人原田胜弘在TGA上公布了“《灵魂能力》系列”最新作《灵魂能力VI》。在预告片中，系列经典角色索非蒂亚与御剑平四郎展开着激烈的战斗。据后续情报显示，本作新加入了攻防一体的“Reversal Edge”系统。一旦发动后玩家所操作的角色将会自动防御所有的攻击，看准时机还能发动威力巨大的反击技。反击成功的话还会出现效果华丽的子弹时间演出。





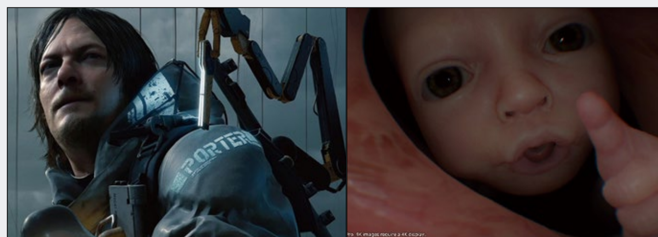
死亡搁浅

Death Stranding

机种 :PS4
类型 :动作冒险
发行商 :SIE
发售日期 :未定

就和之前的宣传提到的一样，小岛秀夫出席了TGA并公布了关于《死亡搁浅》的更多情报。这次他给各位玩家带来了本作的第三个预告片。由“弩哥”诺曼·瑞杜斯饰演的主角这次终于有一个名字：山姆。山姆和他的两个队友被困在了危险的处境当中，在完全隐形的敌人的攻击下，山姆的两个队友相继丧生。生还下来的山姆被大水淹没后看到了众多奇妙的景象……等到他醒来后，在他面前的是一个巨坑以及数个巨人。在主角关于“爆炸”的独白中，这段预告片也就此告一段落。除了一如既往意义不明的预告片外，本作的发售日以及玩法依然没有正式公布。

在小岛秀夫后续的访谈中，他说“婴儿”以及主角身后的机械臂是本作两个非常重要的系统，角色死后也不是单纯的结束游戏，而是来到另一个区域里收集“某样东西”然后将其带回到尸体上。最后，本段预告片发生在游戏的初期。



猎天使魔女1+2

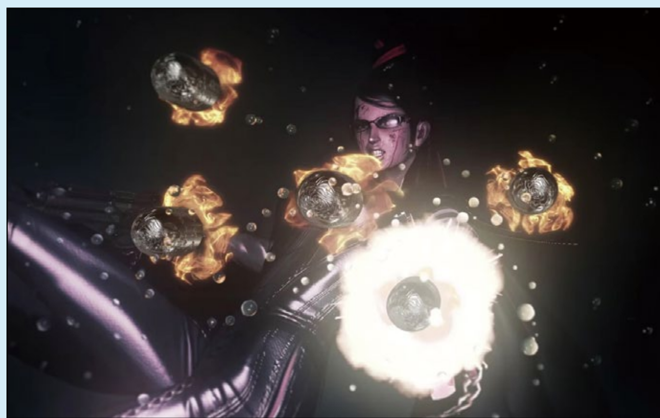
Bayonetta 1+2

机种 :NS
类型 :动作
发行商 :Nintendo
发售日期 :2018年2月16日

猎天使魔女3

Bayonetta 3

机种 :NS
类型 :动作
发行商 :Nintendo
发售日期 :未定



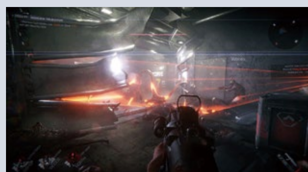
在本次TGA上，任天堂宣布了《猎天使魔女》以及《猎天使魔女2》将会以重制版的姿态登陆NS平台，将会在明年2月16日发售，日版则要迟一天。值得一提的是，本作的销售方式比较特殊。其中美版将同时包含1代和2代，只有1代为下载版，售价为59.99美元。而日版则只有2代，1代需要额外购买，售价为5980日元，1代重制版价格则是3480日元，美版为29.99美元。据外媒报道，这两款游戏都能在NS的两个模式下以720P和60帧的标准运行。

在公布完前两作的重制版后，任天堂北美负责人雷吉说了一句“One more thing.”《猎天使魔女3》正式公布！可惜除了一段发型重归1代长发的主角贝优妮塔被不知名敌人暴打的影像外，本作并没有更多的情报公布。惟一可以确定的是，本作将会是NS独占。

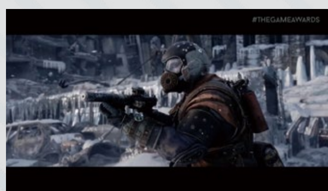


◆其他游戏情报

●“《劫薪日》系列”开发商成立了新工作室10 Chambers Collective并公布其最新作《GTFO》。玩家将组成四人队伍，深入到黑暗且充满未知的地下空间去回收文物。中途需要面对各种凶残的敌人，玩家需要利用各种武器、工具以及通力合作才能逃出生天。本作预定将于2018年发售。



●《地铁 流亡》公布了最新预告片，讲述了主角阿尔乔姆独自在雪地探险并发现了还能运作的蒸汽火车。游戏发售日暂定为明年秋季，但有玩家通过慢速播放后发现，本作发售日疑似是明年8月8日。



●XOne独占游戏，以多人航海合作为卖点的《盗贼之海》公布了具体发售日，本作将于2018年3月20日发售。



●曾开发过“步行模拟器”《伊森·卡特的消失》的The Astronauts公布了他们的新作《巫火》（Witchfire），从预告片来看这将是一款利用枪械对抗超自然生物的主视角射击游戏。本作为PC独占，发售日未定。



●THQ Nordic公布了新作《归于沉寂》（Fade to Silence），玩家将扮演主角在冰雪中的末日里挣扎求存，在和恶劣的天气对抗之余还需要和未知的怪物战斗。本作已于12月14日推出Steam版，正式版预定将于明年8月上线。游戏暂时只对应PC版，并将附带简体中文。

PlayStation EXPERIENCE 2017

索尼PSX2017发布会看点汇总

作为每年年底索尼最后一场发布会，往届都为我们带来了相当多惊喜的消息，可以说PSX是除了E3外索尼最重要的一场发布会，游戏阵容多以第一方内容为主。不过由于今年索尼发布会有些太多了，恰逢前两天又是TGA的颁奖典礼，因此没有太多令人振奋的消息。下面为大家简单介绍一下本次发布会的重点情报。

◆VR游戏从不缺席

发布会一开始便搬上了VR游戏，首先带来是一款名为《防火墙 零点》的4人合作主视角射击游戏，4名玩家将扮演特种部队执行任务，玩法以射击为主，玩家可以自由地在场景中进行移动，玩法虽然在射击游戏中没有太大特色，但是在VR上的体验绝对令人兴奋。

之后则是《最后的守护者》与《反重力赛车》两款以发售游戏的VR版本。《最后的守护者》会独立推出一款对应VR的游戏DEMO，拥有2小时的流程，控制主角与大鹫互动（云养大鹫），已于12日在美服上架。而《反重力赛车》将在基础上升级以对应VR，酷炫感十足，于2018年年初更新。



◆《战神》开发已完成，时长惊人

《战神》制作人Cory Barlog来到现场，与主持人以及观众分享了目前的最新情报。目前《战神》的开发工作已经大体完成，正对游戏中的一些细节以及BUG进行测试工作。此外，Barlog表示游戏将会拥有25~35小时的流程，剧情还有动画都将是历代之最。对于一款动作游戏来说，近30小时的流程时间真是一本满足。除此之外，前段时间PSN美服预购界面还不小心透露出了《战神》的发售日为2018年3月22日，结合以往作品的发售时间，可信度还是相当高的，目前预购界面发售时间已被修改回2018年年内。

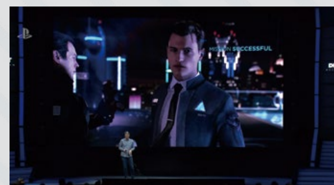


◆Media Molecule新作《梦》

曾开发过《小小大星球》系列的Media Molecule这次为我们带来了新作《梦》的新情报。演示了游戏中风格各异的几个梦境，玩家将在其中进行穿梭。相对于《小小大星球》，本作的玩法将更具深度，同时融合进不同的游戏模式，带来更为丰富的体验，预计2018年年内发售，在此之前会有一个公开BETA供玩家体验。

◆《底特律 化身为人》首次实机演示

本次演示的剧情就是当年本作首次公开的内容，玩家将控制一名谈判型人造人与一名挟持了人质的失控人造人进行谈判，现场制作人与观众一起互动，来决定人造人做出的选择，最终成功救下了人质，现场一片欢呼。除了毫无缩水的实机画面外，本作的发售日也定档于明年年初，与索尼众多大作同期发售，一张大饼即将出炉。



◆《怪猎》剧情宣传片公布 小岛秀夫亲临现场

之前在TGA公开的《灵魂能力VI》以及《死亡搁浅》的最新宣传片在PSX也再次播放了一遍，《怪物猎人 世界》则带来了最新的宣传视频，演示了古龙种的讨伐镜头以及新的地图场景，并交代了古龙团剧情相关内容。除此外还有艾路与《洛克人11》的元祖洛克人联动服装。

播片结束后，小岛秀夫亲临现场，聊了聊《死亡搁浅》宣传片中的一些谜题，并表示游戏发售后大家便会明白这一切的含义。同时小岛在场还谈到了老东家Konami以及目前的合作伙伴Andrew House，并感谢了所有支持他的业界人士以及喜爱他的玩家。



国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

由于台版 NS 的发售，12 月份一下多了好多中文的任天堂游戏，但也只是提供了中文版本，并非玩家们念想的国行游戏。事实上，任天堂的好几款上个世代的游戏已经在 12 月初登陆国行 NS 了！当然这里的 NS 并非是 Nintendo Switch，而是 Nvidia Shield。这款“NS”到底是一款怎样的娱乐主机呢？另外，XboxOne X 的推出也让我们注意到了它的护航作之一《超级幸运狐》，这又是一款怎样的作品呢？

高清中文化的《塞尔达传说 黄昏公主》入驻国行英伟达Shield主机

如果你还在等着任天堂的国行游戏，那么这个愿望其实已经实现了。在 12 月 5 日正式开售的国行版英伟达 Shield 中，便包含了 Wii 世代的三款游戏 ：《New 超级马力欧兄弟 Wii》、《塞尔达传说 黄昏公主》和《击拳热斗！！》。三款作品的售价均为 68 元，而《超级马里奥 银河》等更多的任天堂游戏则将于 2018 年后登陆国行英伟达 Shield 主机。

对于英伟达 Shield，官方将其定位为一台基于 PC 串流、数字电视和人工智能的客厅多媒体娱乐设备，希望为 GeForce 显卡用户提供更丰富的娱乐体验，将传统 PC 游戏的使用场景延伸到家中客厅。也就是说，英伟达 Shield 最主要的功能便是将高端 PC 的游戏串流到电视上进行游玩。

除了通过串流游玩高端 PC 游戏外，英伟达 Shield 也能游玩一些独立游戏大作，比如上面所说的任天堂 Wii 世代游戏以及诸如《仙剑奇侠传 5》等国产游戏。当然这些游戏均进行了完全的高清化，并且 Wii 平台的游戏也进行了中文化。

除了游玩游戏外，英伟达 Shield 也可以用于观看 4K HDR 视频，并且国行英伟达 Shield 还与国内多个娱乐媒体网站进行了合作，使得娱乐方式更加多样化。另外，英伟达 Shield 还搭载了百度 DuerOS 这一人工智能系统，英伟达 Shield 上的相关娱乐活动均可通过 DuerOS 实现语音操控。

在配置方面，英伟达 Shield 搭载 Tegra X1 处理器 ,3GB 内存 ,内置 2*USB 3.0 接口、HDMI 接口、RJ45 网线接口 ,支持蓝牙 4.1 与 Micro CD 卡扩容。

目前国行英伟达 Shield 已经在京东正式开售，售价为 1499 元人民币，包含了内置 16GB 存储空间的主机、一个手柄和一个遥控器，现在购买还会赠送《仙剑奇侠传 5》。另外，英伟达 Shield 的手柄也可以单独购买，售价为 449 元人民币。

如果你错过了 Wii 世代那些经典的任天堂作品，又想玩到这些游戏的高清与中文版本，搭载了诸多娱乐功能的英伟达 Shield 是个不错的选择。





在《超级幸运狐》中体会冒险的快乐

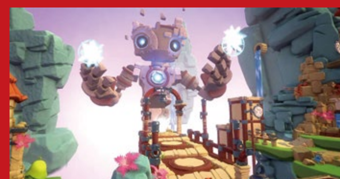


作为同步护航 XboxOne X 的 Xbox 独占作品，《超级幸运狐》其实早在 9 月 18 日便登陆了 Win10 国服（支持 Xbox Play Anywhere），售价为 88 元人民币。而本作在 XboxOne X 上对于 4K 和 60 帧的支持，使得本作又一次成为了购买 XboxOne X 的玩家们的选择之一。这到底是一款怎样的游戏呢？

《超级幸运狐》这款游戏的前身是 OculusRift 的独占游戏《幸运狐》，由于这是一款虚拟现实游戏，并且游戏本身也存在着部分问题，导致了这个系列的知名度并不高。进化后的《幸运狐》成为了《超级幸运狐》，并来到了 Win10 和 XOne 平台。

这是一款专注于平台跳跃的动作游戏。玩家所控制的小狐狸乐奇需要通过奔跑、跳跃和旋转等动作来征服沙漠、城堡、森林等各种场景。通过收集这些场景中的金币和四叶草，将能够解锁传送门，从而前往新的场景和区域。除了需要在 3D 的世界中进行收集与冒险外，游戏中也存在着一些传统的横版关卡，这些横版关卡在使得游戏更有趣味的同时，也带来颇有难度的收集与挑战。游戏中存在着“天空之城”、“蔬菜村”、“节日峡谷”和“幽灵王国”共 4 个大型的场景区域，每个场景区域的最后都有一场精心设计的 BOSS 战。这些 BOSS 战为本作带来了平台跳跃外的更多玩法。





除了《超级幸运狐》这些精心设计的玩法外，华丽的卡通风格画面也是本作突出的优点。明亮而色彩饱满的画面搭配上角色本身活灵活现的小动作，使得整款游戏都充满了动感。无论是小狐狸会注视地上的道具还是死亡之后的夸张表情，游戏在塑造了多个极具特色的场景的同时，也为我们呈现出了这只机灵又惹人怜爱的小狐狸。

越加深入地游玩本作就能发现本作有不少“箱庭探索”类《超级马里奥》系列作品的影子，制作人也表示他们确实是《马里奥》的粉丝，他们怀旧更向往着单纯的快乐，所以他们制作了这样一款作品。虽说时代的发展已经使得童年时那些单纯的快乐一去不复返了，但只需要 88 元就能和幸运狐一起尽情冒险，这何尝又不是一种快乐呢。

PS4 PSV NS

莉蒂 & 丝尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士		Koei Tecmo	
リディ－&ス－ルのアトリエ ～不思议な绘画の炼金术士～		角色扮演	日版
预定 2017 年 12 月 21 日	本地 1 人	对应周边未定	
售价为 PS4/NS：8760 日元、PSV：7560 日元			

本作为“《工作室》系列”的“《不可思议》系列”第三弹——亦即俗称的 A19。与前两作不同的是，本作正式采用了双主角的形式，讲述双胞胎姐妹之间的“日常”、以及前往充满“幻想”风格的绘画世界的冒险过程。继 425 辑后，本辑继续为各位读者带来后续情报。

文 果汁　美编 Juxi

队伍同伴陆续登场！

本作作为“《不可思议》系列”的集大成之作，除了以下介绍的四名主要角色外，系列的老朋友普拉芙妲、莉亚妮等许多角色也会陪伴在主角身旁。就连系列名角光头铁匠哈盖尔也会在本作中登场。

菲莉丝·蜜丝朵露特

CV：本渡枫
人设：ゆーげん

“《不可思议》系列”第二作的主角，本作中已经成长到 19 岁。已经游历过很多地方，是非常喜爱旅行的炼金术士。相较前作的时间点，菲莉丝长高了不少，外表看起来也更成熟，但她的性格依然和善亲人。炼金术的实力非常强，还在梅尔贝尤开了间颇受欢迎的炼金工房。目前正在向姐姐莉亚妮学习弓术，开始猎人的修行。

苏菲·诺恩缪拉

CV：相坂优歌
人设：NOCO

“《不可思议》系列”第一作的主角，本作中已经成长到 24 岁。在很长时间里一直旅行的炼金术士，作为前辈经常会给莉蒂与丝尔提供建议，但也有不可靠的一面。炼金术的水平相当高超，已经达到了接近她的师傅那般越发脱离常识的水平。

马提亚斯·弗利艾·阿达雷特

CV：井上雄贵

人设：NOCO

经常在首都梅尔伯尤里晃荡，个性轻浮的男性。但其实本性非常认真，自愿提出担当莉蒂她们的护卫。因属于骑士团的一员，剑技非常高超。马提亚斯有个姐姐，但总是敌不过她。

阿鲁特

CV：永冢拓马

人设：ゆーげん

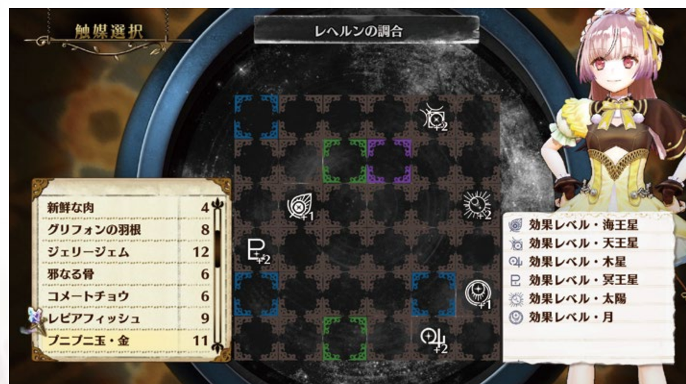
在首都梅尔伯尤经营炼金工房，拥有中性外表的少年。炼金术实力高超，在梅尔伯尤的新兴工房群体里也是拥有顶级的实力。阿鲁特性格冷淡，爱冷嘲热讽，看起来不太好接近。

活用“活性化道具”提升调合效果！

活性化道具为本作的新要素，它是在 1 次调合中只有 1 次能在任意时间点投入的特别道具。一旦投入活性化道具，已经配置好材料的有色版面就会产生例如各自变成不同颜色、选中的面板与邻接面板变成同一种颜色等不同的效果，根据所选的活性化道具不同，效果就会产生变化。接下来为大家介绍一下本作的调合步骤。

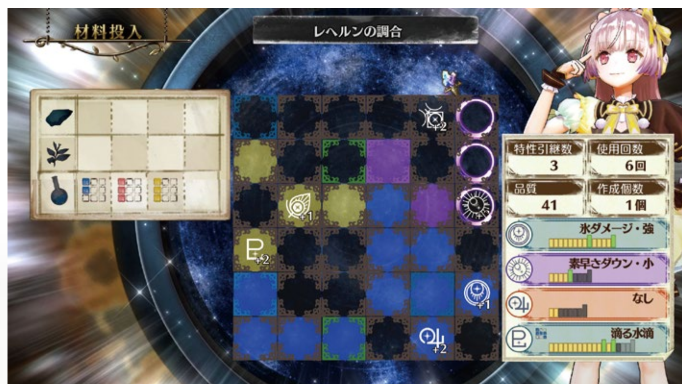
STEP1 》投入触媒获得奖励效果！

选定想要制作的道具，然后选择投入的材料。如果先投入触媒材料的话，就会出现拥有奖励效果的特别面板。



STEP2 》把材料填充至调合面板！

与系列前作相同，把材料投入调合面板，像拼图一样填上调合面板。要是填上了触媒触发的特别面板，就会获得各种各样的奖励效果。



STEP3 》使用活性化道具！

在调合的过程中可以随时使用活性化道具，让道具效果产生变化！由于使用活性化道具后调合面板就会马上产生变化，因此玩家需要注意材料的放置方式以及活性化道具的使用时机。



STEP4 》最后是选择特性！



完成以上的步骤后，就是选择继承特性的时候了！选择合适的特性继承后，调合过程就此完成。

战斗系统 活用援护技能与战斗调合闯过难关

此前介绍过，本作的战斗是以 2 人为 1 组，最多 6 人参战的“组合战斗”。1 组人员分为前卫与后卫，后卫可以使用援护前卫的“援护技能”，在战斗中活用“战斗调合”也能扩展战术。

●使用援护技能在后方掩护前卫！

在前卫进行攻击后，一旦满足条件，后卫就能发动援护技能援护前卫。因为后卫的行动由前卫的行动决定，所以留意前卫向角色与后卫向角色的队伍编成是非常重要的。







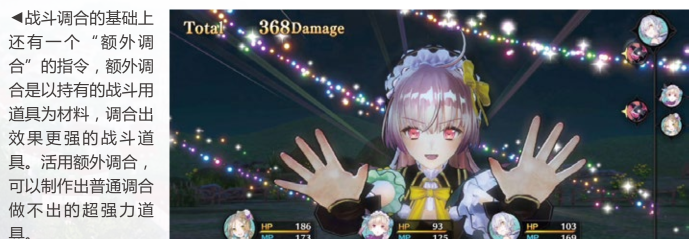
◀前卫的苏菲进行攻击，后卫的阿鲁特进行追击！援护技能的发动条件各不相同，援护技能自身也分为攻击系、回复系、辅助系三种不同的类型。



●使用战斗调合突破难关！

把主角莉蒂和苏尔放在后卫时，在战斗中就能使用战斗调合指令。在战斗中调合道具，即时使用的话能触发各种各样的效果。调合这些战斗专用道具的战斗配方可通过参考书或是委托报酬获得。

◀战斗调合的基础上还有一个“额外调合”的指令，额外调合是以持有的战斗用道具为材料，调合出效果更强的战斗道具。活用额外调合，可以制作出普通调合做不出的超强力道具。



PS4	XOne	NS

战场女武神 4		SEGA	
戦場のヴァルキュリア 4		战略角色扮演	日版
2018 年 3 月 21 日	本地 1 人	对应周边未定	
售价为：PS4 版 7990 日元			

与 3 代时隔 7 年，《战场女武神》终于宣布将推出正统续作，不但重新回归家用机平台，整体风格也向作为系列原点的初代靠拢。目前只有 PS4 版确定了发售日，并且将同步推出官方中文版，NS 版和 XOne 版的消息都有待官方之后公开。

文 苍穹　美编 Juxi

七年之期，女武神回归原点！





系列特色 CANVAS

动态手绘水彩画风格的画面表现方式是本系列的一大特色。本作将进一步追求手绘感，通过轮廓线的差异、斜线描绘的阴影、以文字表现效果音等形式，向玩家呈现出独特的演出画面。



系列特色 BLiTZ

融合了回合制战略和动作要素的战斗系统同样是本系列的独到魅力。本作拥有系列史上最大规模的战场，单位数量也得到增加，还有全新兵种。玩家将操纵不同单位甚至战车展开即时作战。

故事背景

征历 1935 年，欧洲大陆上的两大国——共和国国家联合体“大西洋联邦机构”以及专制君主国家“东欧帝国联合”发生对立，席卷大陆全境的第二次欧洲大战随即爆发。开战 3 个月以来，在帝国压倒性的优势面前联邦节节败退，逐渐陷入苦战。为了扳回劣势，联邦决定向帝国的首都发动奇袭——名为“北十字星作战”，主人公库洛德所在的联邦军 E 小队就在这次的作战队伍中……

新要素 Brave

当我方角色因敌人的攻击陷入濒死状态时，有一定几率凭借不屈的斗志触发 Brave，进行最后的二择——①托付 ：回复 1 点行动所需的 CP，同时令自身附近的同伴能力上升 ；②重振 ：回复 1 点攻击所需的 AP，以无敌状态展开一次移动和攻击。

新兵种 掷弹兵

装备迫击炮，以曲射展开榴弹攻击的兵种。利用侦察兵收集到的情报，掷弹兵可以向视线被遮蔽处发起攻击，炮弹引起的爆炸还能从远距离破坏掩体。



极寒之地的战争，火热友情的故事！

第 32 机甲游击兵大队 E 小队的队长，阶级为中尉，是个认真的热血男儿，很擅长照顾人。库洛德是以首席成绩从爱丁堡陆军士官学校毕业的高材生，拥有丰富的知识，对天气和气象则有着动物般的敏锐直觉，能准确推测天气变化，从而打开战局。



库洛德·沃雷斯

声优 ：金本凉辅
阵营 ：联邦军
所属 ：爱丁堡军第 101 师团 第 1 战斗旅团
兵种 ：战车长

蕾莉·米拉

第 32 机甲游击兵大队重火器支援中队的掷弹兵，阶级为技术少尉，是拉格纳特工学的天才。蕾莉擅长心算和物理计算，作为炮兵在弹道计算方面发挥着才能。她的性格积极开朗、不怕失败，是库洛德的青梅竹马，但因为过去发生了某些事情现在变得疏远。

声优 :东山奈央
阵营 :联邦军
所属 :爱丁堡军第 101 师团 第 1 战斗旅团
兵种 :掷弹兵

拉兹

声优 :中井和哉
阵营 :联邦军
所属 :爱丁堡军第 101 师团 第 1 战斗旅团
兵种 :突击兵

第 32 机甲游击兵大队 E 小队的分队长，阶级为军曹。拉兹是受到迫害的达尔克斯人，因此没有姓。他自称“不死身的拉兹大人”，身体能力出众，体力和敏捷性都异常优秀，不过笨拙的性格和蛮横的语气容易遭到误解，其实是一个很替同伴着想的人。

凯伊·修莲

声优 :坂本真绫
阵营 :联邦军
所属 :爱丁堡军第 101 师团 第 1 战斗旅团
兵种 :狙击兵

第 32 机甲游击兵大队 E 小队分队长，狙击兵曹长，与库洛德、拉兹、蕾莉是青梅竹马，平时沉默寡言。凯伊是拥有“一弹一杀”外号的天才狙击手，瞄准的猎物从未失手，身体能力相比一般士兵也毫不逊色，常用男性的口吻说话，实际上非常温柔。

曹魏的良驹与晋国的才女

真·三国无双8		Koei Tecmo	
真·三国无双8		动作	中文版
2018年2月8日	本地1人	无对应周边	
售价为8424日元			

PS4 XOne



这段时间《真·三国无双 8》的新情报一直有条不紊地陆续公布着，这其中最重要的是本作发售日期也终于确定了——2018 年 2 月 8 日，正好是在春节的前一周。各位无双粉丝可以趁着春节的假期，操作心仪的角色在幅员辽阔的中国大陆上尽情探索了。就让我们一起期待着发售日的尽早到来吧。

文 水无月 美编 雷普利

角色介绍 ·新角色·

曹休（字：文烈）

CV：佐藤拓也 武器：扇刃

曹操的外甥，于曹操举兵之际，远从吴郡返还，也因此被曹操称为“此吾家千里驹”，亦因早年丧父，曹操将之视如己出。

历史生平 ：曹休字文烈，生年不详，卒于公元 228 年。沛国谯郡人，魏国名将，也是曹氏宗族第二代将领中的佼佼者。

曹休是曹操的族甥、曹洪的亲侄。其祖父曹鼎历任河间相。天下乱之时曹氏宗族也是四散逃亡。曹休在十余岁时就经历了丧父之痛，他独自与一门客抬着其父灵柩，临时租借了一块坟地将其父安葬。之后携母渡江到吴地避难，公元 190 年，各路诸侯在曹操的斡旋之下组成联军讨伐董卓，曹休于是前去投靠。他改名更姓，从千里之外的吴郡途经荆州北归中原，终于见到曹操。曹操见到曹休后，便对左右的人说 ："此吾家千里驹也。"（其实曹操本意也不是称赞，只是戏称曹休能够辗转行走千里来归如同能行走千里的马驹），于是让他与曹丕共同食住，待若亲子。由此曹休和曹丕关系逐渐深厚，日后也成为了曹丕一派的重要人物。由于曹休英勇善战，曹操将其编入了精锐亲卫部队 被称为“天下骁锐”的“虎豹骑”之中担任宿卫。汉中之战时，曹休识破张飞的计谋，击败了蜀将吴兰。曹丕代汉建立魏国之后，曹休升任领军将军，封东阳亭侯。镇守曹魏东线防备孙吴，屡屡建功立业，最后官至大司马，成为曹魏最高军事统帅之一，主督扬州一带军务。

然而曹休虽然战功赫赫，但许多三国爱好者对他印象最深的却是他一生最大也是最后的一场败仗——公元 228 年的石亭之战。曹休中了东吴的鄱阳太守周鲂的诈降计，率部孤军深入，在石亭遭到了由陆逊统领的吴军伏击，伤亡惨重，返回洛阳后气忧成病，背上疽发病逝。无论《三国演义》还是“《真·三国无双》系列”对这场战役都进行了重点刻画，而本作《真·三国无双 8》曹休也是典型的青年才俊形象，不知道剧情对其又会如何描写呢？





辛宪英

CV：下地紫野 武器：大钺

魏将辛毗之女，辛敞的姐姐，丈夫是魏国太常羊耽（羊耽是三国末期名将羊祜的叔叔，辛宪英即为羊祜的叔母），为人聪颖且敏鉴，数次以忠言挽救家族的危机。

历史生平 ：辛宪英名不详，字宪英，生卒年为 191 年～ 269 年，颍川阳翟人。父亲辛毗是颍川士族之一，曾是袁绍的谋士，袁氏灭亡后追随曹操，先后辅佐过曹操、曹丕、曹睿三代君主，官至侍中、卫尉。而辛宪英继承了父亲的才智，是魏晋时代著名的才女。

辛宪英以有远见而著称，史书中对她有多次相关记载。曹丕战胜了曹植夺得太子之位后曾经喜极失态。辛毗将曹丕的表现告诉辛宪英时，时年不过二十多岁却因此感到忧虑。而关于辛宪英最有名的故事之一是在公元 249 年（正始十年）太傅司马懿发动高平陵之变，准备诛杀曹爽之时。曹爽的手下鲁芝准备带兵杀出洛阳逃走与曹爽汇合，而辛宪英的弟弟辛敞是曹爽手下参军，对于是否迫于形势跟随鲁芝一同出城而感到不知所措，便向辛宪英请教。辛宪英预见到了曹爽必定失败的结局，但却要求弟弟尽忠职守，因为辛敞并非曹爽的亲信，司马懿不会过多为难辛敞，而辛敞尽到了作为部下的职责避免做了不义之事。事后果然如辛宪英所料司马懿并没有进一步处罚辛敞。这一事迹也被罗贯中写进了《三国演义》之中。而在钟会伐蜀之时，辛宪英也预测到钟会会有企图叛变的异心，因此再三告诫随钟会一起出征的儿子羊琇千万要谨慎小心，最终羊琇在征蜀开始至钟会叛变之时至始至终坚定立场，得以保全自身。辛宪英的相关生平大多记载于《晋书·卷九十六·列女传·羊耽妻辛氏传》中 外孙夏侯湛亦为其撰写传记《羊太常辛夫人传》裴松之注《三国志》时曾于《辛毗传》中加以引用。

在 UCG419 期的特企“对《真·三国无双 8》的畅想与预测”中笔者曾经预测辛宪英本次将会作为新武将参战，从 191 年到 269 年，她在 78 年的人生中几乎目睹了整个动荡的三国时代的全貌，作为强调历史感的《真·三国无双 8》来说，剧情中极有可能将她打造成为一个历史的见证者，至于实际如何就让我们期待游戏的正式版吧。

声优感言

佐藤拓也



——请说一下扮演这个角色的感想。

佐藤：具备魏国武将的傲人气质，某些地方又很可爱，在感情上有些不成熟。演出时有特别注意要好好展现表里如一的态度。

——请说说印象最深刻的场景或台词。

佐藤：与曹丕的场景，能觉察到在曹操之后的魏国前景，对于未来有着意气满满的期待，我个人最喜欢这段。

——对于自己配音的人物，觉得最有魅力的是哪个部分呢？

佐藤：纯真与正直的地方。在重要的地方受到欺骗，这部分非常令人遗憾，但是也由于他是一个很纯真正直的人才会如此。

——请对“《真·三国无双》系列”粉丝说一句话。

佐藤：我从《真·三国无双2》就开始接触这个系列，对能以声优身分参与演出感到非常高兴。我很怀念当年使用弓箭慢慢从远处削减虎牢关吕布的血以将其打倒的场景。以注入长年玩家怀旧心情的声音来演出曹休，还请各位玩家多多指教。

下地紫野



——请说说一下扮演这个角色的感想。

下地：集坚强、美丽、聪明于一身，这样的完人由我来配音没问题吗？感到很紧张与不安，但是有常常说冷笑话的特点，又让我觉得很亲近，所以过程算是很开心的。

——对于自己配音的人物，觉得最有魅力的是哪个部分呢？

下地：就是冷笑话吧。无论面临什么状况，都希望可以从容面对，找出希望，令人体会到她坚强的一面。即使在严峻的局面下，也能感受到缓和周围气氛的温柔。

——请对“《真·三国无双》系列”粉丝说一句话。

下地：参加深受众多玩家喜爱的作品，深感光荣。能扮演辛宪英这位连我也很尊敬的女性，感到非常高兴。敬请好好享受凛然的她与说冷笑话时的她所展现出的不同一面。

旧角色

所属势力 魏



曹仁
（字：子孝）
CV：江川央生

曹操的堂兄弟，与夏侯惇、夏侯渊同样，自曹操崛起时便投入其下，置身乱世之中，是位大胆且精通百般武艺的战士，也深受曹操信赖。性格温和，不好争斗，力求终结乱世而勇赴战场。



贾诩
（字：文和）
CV：石川英郎

飘然生活于乱世的策略加，仕官于张绣后，成功击退曹操，之后由于其策略才能而受曹操重用。擅长算计献策，但不阐述自己的理想。



蔡文姬
CV：吉川未来

东汉名士蔡邕之女。作为才女的评价颇高，也是通晓音律的深闺美人。乱世中不幸被游牧民族匈奴掳走，后由怜悯其遭遇的曹操救出。文静的外表之下，暗藏着聪慧及坚强的气质。



徐晃
（字：公明）
CV：山本圭一郎

智勇双全的武将，曹操赞他“将军之功 逾孙武”。欲穷极武艺，具备求道者专注的气质。对于具备高武艺及德行的人物，即使是敌人，也会深表敬意。



于禁
（字：文则）
CV：宫内敦士

曹操手下，靠自身实力脱颖而出的将领。多次战斗中展现功绩，因而威名远播。非常注重军规，古板不近人情的性格成为无论敌我方都惧怕的对象。



荀彧
（字：文若）
CV：大原崇

支撑曹操霸业的名军师。提出了许多建言和谋略，年纪轻轻就被誉为“王佐之才”。除此之外，还利用与生俱来的慧眼与广阔的人脉为武器，于发掘有才能人上大展长才。

所属势力 吴



周泰

（字：幼平）

CV：石川英郎

沉默寡言的男子汉，原为水贼，之后决定归顺于孙策。于合肥之战中，以自身为盾，自乱战中救出孙权，个性冷静，冷淡看待万事。为彻头彻尾的现实主义者。



太史慈

（字：子义）

CV：挂川裕彦

有着耿直重义理个性的武将，为了报答目前受到照顾之恩而出马解救了北海太守孔融的危机。其后投奔到了刘繇之下，后被孙策击败而归顺孙策。以信义发挥武艺专长，籍武艺完成大义为其信念。



朱然

（字：义封）

CV：柿原彻也

因为是孙权的学友而受重用的将领。年纪轻轻就于山越讨伐和濡须口战役中崭露头角。作为肩负吴国将来的下一代将领，凝聚了大家的浓厚期待。



丁奉

（字：承渊）

CV：中尾良平

孙吴将领，自第一场战斗开始便长年投身行伍，相当活跃。因其严厉的面孔与异常粗壮的手臂而受到人们的敬畏。但实际上是一位喜爱美丽风景的天然诗人。



吕蒙

（字：子明）

CV：堀之纪

鲁莽而认真的努力家。原为只靠一身武艺鲁莽作战的将领，受孙权指示，奋发向学，成长为智勇兼备的名将。见到此成果的前辈鲁肃非常感到，说出"非复吴下阿蒙"的称赞。为人正直不阿，深受众人信赖。



凌统

（字：公绩）

CV：松野太纪

与父亲凌操以武将身分投靠孙吴。在与黄祖军交战时，父亲被敌将甘宁击杀，其后认定甘宁为世仇，憎恨着甘宁。评测行事风格相当不留余地，但忠孝之心高于常人。这股信念支援着武艺，成长为孙吴屈指可数的顶尖武将。

所属势力 晋



贾充

（字：公闾）

CV：高桥广树

魏国名臣贾逵之子。身为武将，也是一位杰出的政治家。受司马懿提拔，以身为司马师、司马昭的心腹身分活跃着。



邓艾

（字：士载）

CV：小原雅人

魏国历战的名将，原为文官，受司马懿赏识才能，分派至军机处。喜欢看地图，擅长活用地形的战法。在与蜀国的战争中非常活跃。



郭淮

（字：伯济）

CV：蒲田哲

在与蜀国的战争中非常活跃的将领。因为身体孱弱而时常咳嗽，但在战场上却能展现过人战绩。为夏侯渊与司马懿的恩人，对魏国的忠诚比常人更强。

所属势力 蜀







魏延（字：文长）
CV：增谷康纪

淡定持续杀敌的狂战士。其力量、外貌、言行、不分敌我皆感到畏惧。原为刘表手下，刘表死后，投降于刘备。这时，诸葛亮认为他具备反派之相而反对，但刘备却接受并重用他。

徐庶（字：元直）
CV：私市淳

司马徽门下弟子。曾是一名击剑高手。过去曾经因为帮助朋友而杀人，后陷入了被通缉的处境，逃亡之中潜心向学，成为了一名优秀的军师。之后投靠刘备，向其传达军略的重要性。

姜维（字：伯约）
CV：菅沼义久

青年武将，人称天水的麒麟儿。作为诸葛亮继承人深受信任，受托兵法。于五丈原之战后，多次指挥军队进攻魏国。因为有着耿直的个性与强大的责任感，一直支持着如斜阳般衰弱的蜀国到最后。







月英
CV：笠原留美

诸葛亮之妻，黄承彦之女，以武艺支持丈夫的智略，勇赴战场的女性。不光擅长武艺，上自天文下至地理，兵法亦无不知晓，于背后支持着诸葛亮。平时贤淑，但赴战场时会勇敢战斗。

庞统（字：士元）
CV：河内孝博

与诸葛亮同出师门，并称卧龙·凤雏的天才军师。是个飘然的怪人。虽然行迹古怪，但其实是个能够看穿大局，直指事情本质的人。

刘禅（字：公嗣）
CV：松野太纪

刘备之子。作为以自身魅力召集众多英雄的刘备之子，备受众人期待。不会立即行动，会深思熟虑后才下达判断，因此反应较为迟钝。因为受到了过高的期待，反被他人误解为愚人。



夏侯霸（字：仲权）
CV：赤羽根健治

夏侯渊之子，有着不输于父亲的个性，外貌看上去与实际年龄不符，异常年轻。为不让人看出年轻的外表，总是身披厚重铠甲。作为名门·夏侯一族的将领，饱受周围的期待，后因魏国政变立场愈发艰难。

所属势力 他





左慈（字：元放）
CV：佐藤正治

学会道术，善于操纵超然神迹。忧心乱世，衷心祈祷满心仁德的刘备能够重创安泰之世。

张角
CV：川津泰彦

身为太平道教祖，向民众布道。趁着乱世集结了广大民众的支持，成立了黄巾党而对抗汉王室。自称"天公将军"，掀起了黄巾之乱。超然的言语行动与特异的存在感，酝酿出了独特的宗教感。

系统

有着丰富要素的开放世界

在幅员辽阔的中国大陆上的各地，精心准备了各种供玩家们体验的要素。其中包括了以势力间的突发性战斗等小规模的战争等种类丰富的支线内容。玩家可以调查标注周边地区资讯的“路标”来探索各个地域，并能够通过“狩猎”、“钓鱼”等方式来取得素材，或是在城镇或村落中买卖以及制作新武器。

打猎

一边移动一边狩猎途中遭遇的动物，可以获得用来强化玩家武将的“装饰品”的制作素材，偶尔会遭遇非常凶暴的食肉动物，虽然是非常强劲的对手，但也是获得素材的大好机会。





支线要素

在移动中会发现被盗贼袭击的村庄，可以进行救助，路上的路标石也会显示周围景点等要素。





秘密基地

在广阔的地图上有许多场所存在着可设定为玩家武将“秘密基地”之用的空屋，各个空屋都可以花费一定的金额购买。建立了“秘密基地”，玩家就可以邀请其他武将来访。









▲购买空屋需要花费金钱

▲位于大都市洛阳内的空屋

▲位于自然美景“九寨沟·黄龙”附近的空屋

▲来访的武将会穿着与平时不同的日常装。

城镇・村落

城镇和村落中有着许多不同的设施，比如可以购买马匹的“马屋”，许多有着更高能力的名驹只能从这里购买。而从“古钱收集家”处，玩家可以利用取得的“古钱”购买珍贵的道具。在“锻冶屋”，除了可以买卖武器之外，也可以消耗素材，制作武器或道具。必要的素材会写在任务报酬等可取得的“竹简”上。



武将的“日常服装”

在城镇或村落，有可能会有穿着日常服的武将在其中。他们的魅力不同于平常司空见惯的战斗服装，也能与其尽情开展各种充满个性的对话。所有无双武将都有日常服装的造型，请经常探访城镇及村落，寻找他们的日常服装姿态吧。以下为部分角色的日常服装造型。


甄姬


夏侯惇


赵云


诸葛亮


大乔


小乔


王元姬


貂蝉

限定版









※圖片僅為參考，與實際商品可能會有所差異。

特典版（TREASURE BOX）

包含内容：游戏本体1份+全角色卡片套组+全角色设定集+原声音乐碟

价格：14800日元+税











ω-Force20周年纪念 一骑当千BOX

包含内容：游戏本体1份+全角色卡片套组+全角色设定集+原声音乐碟+全角色武器金属模型组（附各势力钥匙圈）

价格：33800日元+税

数字豪华版

同时本作的数字下载版也有限定的数字豪华版，包括游戏本篇+季票+武器DLC（3种原创武器），售价为10020日元+税。



▶ 本作的首发特典之一，赵云的“京剧风格服装”

文 秋沙雨 美编 01

CODE VEIN™

随着 2017 年的即将过去，距离《血狱法典》的发售年份也越来越近了。本期前线介绍的内容有新角色、角色成长系统以及目前公开的各类武器等等。在第 2 弹 PV 里秀尽了存在感的青年也正式露了脸，疑似是敌方，但是也未必不能作为同伴来使用。

血狱法典		PS4 XOne BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	日版
2018年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

新的吸血鬼

杰克·拉扎福德（左）

声优：諏访部顺一

被称之为吸血鬼狩猎的吸血鬼，被敌我双方所畏惧着。和八云一样，有着曾经身为军人的经历，是战斗的老手。和主角似乎有着不浅的因缘。

在剧情里和主角等人处于对立的立场，不过满足特定条件后就能将其作为同伴角色来使用。武器为片手剑，吸血牙装为多首。



伊娃·路（右）

声优：早见沙织

和杰克一起行动的女性吸血鬼。曾经被杰克所救，为了报恩而与他同行。

和杰克一样，满足特定条件后就能将其作为同伴角色来使用。武器为枪剑，吸血牙装为荆刺。

尼可拉·卡伦斯坦因

声优：五十岚裕美

和姐姐米娅两人一起在“血脉”六郎的吸血鬼。非常喜欢米娅，有着能够为了姐姐而直面任何对手的坚强勇气与温柔。



武器

在目前确认到的玩家能够使用的武器共有 5 种，分别是片手剑、双手剑、枪剑、斧枪和大锤。每种武器的攻击范围、攻击效果和各种攻击方式的特性都不一样，玩家可以任意选择适合自己的武器来使用。

武器的获得除了打倒敌人获取之外，还能够在商店之类的地方进行购买，同时，还能够消耗强化素材和血尘来强化武器。



◆片手剑◆

片手剑的挥动速度快，是擅长瞄准敌人的空隙来进行游击战攻击的武器，也因此善于应付战场里的各种突发情况。

弱攻击：连段的攻击顺序为斜斩、横斩、竖斩、上挑斩这 4 段。攻击速度快，连段结束后的硬直也很小。

蓄力攻击：朝着敌人所在的方向踏出后使出的回旋斩。攻击的同时一口气缩短与敌人的距离也是其魅力之一。

特殊攻击：跨大步向前之后的前方突刺攻击，在片手剑的攻击方式里是攻击距离最长的。



◆斧枪◆

斧枪是被称之为“巴哈姆特”的长柄武器。在本作里，可以利用长柄的特性来进行广范围的攻击。使用这一武器时会有很多一边受到挥动武器所带来的反作用力一边进行攻击的动作，攻击的时机相对比较特别，习惯它的操作也许需要花费一些时间。

弱攻击：上挑斩后接着广范围回旋攻击的 2 连击。是少有的能够在消耗较少体力的情况下使出范围攻击的类型。

强攻击：顺着回旋时的冲力，像是要从正上方锤下来一般的正面垂直攻击。



◆双手剑◆

双手剑的速度虽然很慢，但是巨大的刀身所使出的一击就十分具有威力。而且攻击距离长、范围广，在战斗里还能将周围的敌人卷进攻击范围里一同给予伤害。

弱攻击：正前方的强大敲击之后再接上左右斜斩的 3 段攻击。

蓄力攻击：回转类型的蓄力攻击，还能将敌人吹飞。

强攻击：挥动武器的动作幅度大，使用者本人也会跟着一起回转，利用动作的反作用力配合武器的攻击力给予敌人强有力的一击。



◆大锤◆

大锤也就是所谓的锤子。攻击距离短，但是攻击力高，还能够让敌人倒地。由于每一击的攻击力都比较强，所以如何在近距离范围内给予敌人有效的打击就是使用本武器的关键点。

弱攻击：第 1 段攻击是从上方向下的敲击。连段风格是敲击、敲击、横敲的 3 连段。

蓄力攻击：蓄力后能够将敌人打飞的攻击，从锤子的基础攻击距离外也能够使用蓄力进行强袭。

特殊攻击：摆出横握锤子的姿势进行蓄力，然后使出回转攻击。这是大锤的攻击方式里少见的范围类攻击。



◆枪剑◆

枪剑在近距离能够进行斩击，在远距离能够进行射击，无论是远近距离都能够进行攻击输出的武器。还能够一边回避敌人的攻击一边进行攻击，战斗方式变化无常。

弱攻击：如同使用刀剑般的 4 连击，顺序为上挑斩、突刺、挥斩、边下落边回旋的攻击。

强攻击、蓄力攻击：使用枪来进行的远距离攻击，在蓄力的情况下射程会变长，能够更好地引导弹道的发射方向。

上挑攻击：后退后再次向前突进，并且使用上挑斩击。能够一边回避敌人的攻击一边自己进行攻击。



等级

通过打倒敌人或者是攻略迷宫可以获得名为血尘（ヘイズ）的道具，使用这一道具可以提升玩家的等级，还可以用来强化装备等。





在探索迷宫期间，如果陷入HP为0的战斗不能状态，那么当时积攒的血尘就会留在原地，重新进行迷宫探索时去到原地即可回收之前的血尘。

新的吸血牙装“荆刺”



荆刺（アイヴィ）：牙装变化为荆棘般的形状后从地下伸出来攻击指定敌人的吸血牙装。同伴角色伊娃也会使用该牙装。

顺便一提的是，吸血牙装可以在地图探索里获得，还能在特定地点进行购买和强化。

鲜血代码（アイヴィ）”



通过武器和吸血牙装的组合，可以组合出轻量级武器与吸血牙装配合的速度型，或者是重量级武器与吸血牙装配合的高伤害高防御型等战斗风格。这一风格，在本作里称之为“鲜血代码”。

吸血牙装的吸血攻击，是通过消费吸收敌人的血后积攒下来的冥血进行炼血之后来进行的，而进行炼血所需要的必备道具便是鲜血代码。鲜血代码并非是单一的存在，他们有很多种类型，使用不同的鲜血代码会让炼血的倾向性也跟着发生改变。





在游戏里的设定里，鲜血代码是铭刻在吸血鬼们的记忆结晶“血英”中的东西，装备它们则是将血英原主人的记忆反应在当前使用者的身上。但是血英被多次使用后就会有磨损，这时候就需要特定的素材以及血尘来进行修复。简单来说，就是使用素材和血尘来修复血英。在修复的同时还能看到原主人的记忆片段。

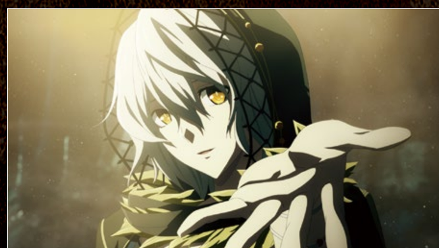
开场动画

为本作制作开场动画的是和Shift以及BNEI有过数次合作经验的ufotable，虽然动画实际片段尚未公开，但是在官方网站已经公开了部分截图供玩家们欣赏。











作为系列首款次时代平台作品的《偶像大师 白金星光》，固然在画面表现力上有着巨大的进化，音乐游戏的玩法也更加亲民，但过分忽视传统的育成元素也使得游戏的口碑并不尽如人意。而时隔一年多后即将推出的《偶像大师 星光舞台》，则针对前作贫瘠的玩法进行了大刀阔斧的改良，相信这将是次时代《偶像大师》的完全形态。

偶像大师 星光舞台		BNEI
アイドルマスター ステラステージ		模拟育成 | 中文版
2014年10月7日	本地1人	无对应周边
售价为429港币		

PS4

文 哪尼

美编 雷普利



DLC继承

虽然从《偶像大师 3》之后，系列就再无带序号的作品推出，不过《星光舞台》很难称得上是完全的正统续作，更像是《白金星光》的“完全版”。当然这对于已经投入过大量银子的玩家而言倒并非是坏事，因为本作可以继承《白金星光》的 DLC 内容——创刊号 ~6 号中的曲目、服装和装饰品等，均可以在《星光舞台》中继续使用，不过包括金钱在内的消耗品则无法继承。





01 02
03 04 05 06









偶像育成 回归主轴

前作《白金星光》最遭玩家诟病的一点，便是过于淡化角色本身的育成——各种关键的技能与数据加成等都附加在服装及饰品上，而能力值出众的高稀有度服装基本上只能依靠不断的“开箱子”随机获得。且不论是不是有“骗氪”的嫌疑 其所造成的直接后果就是身为“制作人”的玩家，几乎完全体验不到培育偶像或是与之互动的乐趣 最终沦为单调的“刷刷刷”。另外，这样的系统设计也导致装扮搭配趋于单一，基本上只会集中在几套之间。



而在《星光舞台》中，服装与饰品不再是决定偶像能力的关键因素，只会保留基础能力的差异，玩家则需要透过合理的训练和工作安排，让偶像不断成长，从而强化各项能力或技能，最终才能在 Live 演出中取得更好的分数。这样的改变不仅强调了“培育偶像”的概念，也让自由度更为丰富。

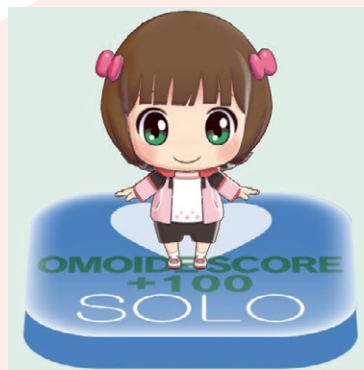
新系统——训练模式





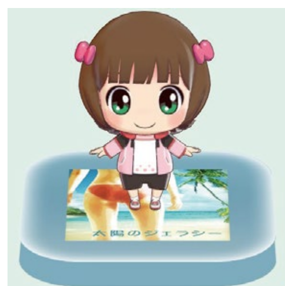
技能强化的方块

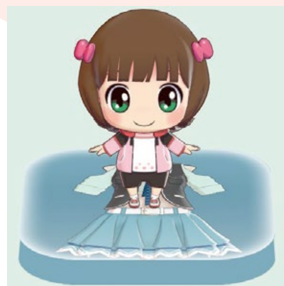


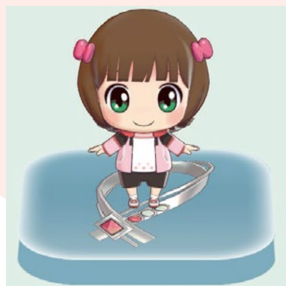


除了技能之外，新曲目、新服装、新饰品等内容也可以通过解锁方块后入手，这也就意味着除了进行 Live 演出外，“技能训练”模式也将会是推进游戏进度的主轴之一。

获得服装、曲目等内容的方块



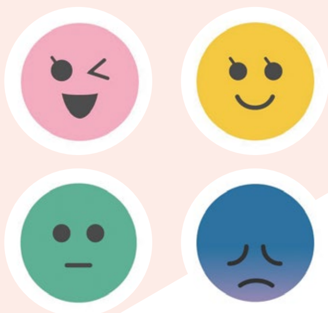




技能训练是本作中引入的全新系统，也是偶像培育的核心玩法。在由方块所构成的区域中，玩家只要花费通过举办 Live 演出后所获得的“CP 点数”，便可以逐步解锁不同的方块并获得相应的技能强化。而解锁方块的路线，也代表着偶像成长的方向。

经典回归——偶像状态

与偶像进行交流互动，合理安排她们的工作与活动，这不仅是身为“制作人”的玩家的职责，也是游戏最重要的乐趣之一。而本作也重新引入了“偶像状态”这一元素，共分为四个等级——最高等级为粉红色，表示偶像处于最佳的精神状态，此时进行 Live 演出便能够发挥出更好的水平 ；若处于代表最低等级的深蓝色，则表示偶像此时因处于疲劳状态，不适合继续工作或演出。







连续的工作会导致偶像的状态等级下降，此时请给予她们足够的休息时间吧，比如放个小长假外出游玩，放松身心。此时玩家也有更多机会与偶像们进行交流互动，从而更深入地了解到她们在工作以外的另一面。这也是针对《白金星光》中匮乏的部分所作出的改善。

神秘对手登场——来自961Pro的超新星



「我想成为让大家都感到幸福的偶像」

诗花 CV：高桥李依

SHIKA

本作中，玩家及 765Pro 的偶像们将迎来一位劲敌，来自 961Pro 的超人气偶像——诗花。不过这位以“成为能够让众人感到幸福的偶像”为目标的少女 并不像以往的对手那样气势惊人，反而散发着柔美与婉约，而面对这种令人无法抗拒的魅力，765Pro 的成员们又将以何种形式来面对呢？双方的竞争相信会是新作中备受瞩目的一环。







黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 焰 ■出自《异度神剑2》
■Coser 八重樱 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

小魔女学园 时间魔法与七大不可思议

リトルウィッチアカデミア 时の魔法と七不思议



PS4

[19]

■BNEI ■动作冒险
■2017年11月30日 ■日版

游戏简介：人气动画《小魔女学园》改编而成的游戏，时间点为 TV 动画的第 7 话前，讲述亚可三人组在暑假的第一天触发了时钟房间的时钟，致使时间的流动出现问题，不断重复暑假的第一天。为了解决问题，亚可与其他六名同伴一同前往神秘的迷宫，以获取解决方法。

•fans向

优点：
· 角色表情丰富
· 学园全貌得以呈现
· 全语音

缺点：
· 战斗部分存在掉帧
· 迷宫设计欠妥
· 系统不够人性化



本作的人物表情和动作表现都比较丰富，全语音的设定也能让玩家好好享受剧情。可惜游戏本身十分粗糙，关键的迷宫冒险部分时刻存在掉帧的问题，控制起来非常不爽快。AI 智商极其低下 动不动就会凑到 BOSS 身边送死，还需要玩家先自己远离 BOSS 带着 AI 走开才能一定程度上避免这个问题。新月学园场景设计粗糙，真实地还原了大家就读学校的构造就是那么千篇一律的设定，玩家甚至需要依赖场景魔法才能进行存档与瞬移。如果不是原作的爱好者，不推荐尝试。



▲玩家可操控原作 7 名主要角色，在迷宫内发动魔法击退敌人，游戏方式为传统的横版过关。



简单而言，这是一款需要用“爱”才能坚持下去的游戏。作为一款 2017 年末发售的游戏，本作的画面处于业界平均线以下水平。角色动作僵硬不说，战斗时还会出现极其严重的掉帧问题。而且由于角色大多为魔法攻击，因此打击感也非常堪忧。语音、音乐以及动画算是本作少有的几个亮点。



虽说是一款 3D 游戏，但 2D 渲染与特效让动画中的场景和人物得以还原。无论是过场对话还是平常在地图中的活动，原作动画中的夸张动作和表情都有非常明显而形象的表现。横版的战斗相当华丽，但也略显混乱。由于战斗和日常部分的比例基本对半分，因此本作更适合对剧情有好感的系列粉丝。

VG评论 COMMENTS

二毛哥 评《小魔女学园 时间魔法与七大不可思议》
画面真的很还原，游戏能好玩些就完美了！

大熊猫冲吧 评《小魔女学园 时间魔法与七大不可思议》
游戏中有戴英俊我就很知足了。

异度神剑2

ゼノブレイド2



NS

[26]

■Nintendo ■角色扮演
■2017年12月1日 ■中文版

游戏简介：本作是“异度之父”高桥哲哉所打造的《异度神剑》系列”第三作，沿袭了系列的开放性地图设计及爽快的战斗系统。本作讲述了在“幽界”这个云海世界中，以前往传说中的“乐园”为目标的少年御剑者莱克斯和作为其异刃的少女“焰”所共同演绎的故事。

•剧情派 •酣畅爽快 •内容海量

优点：
· 战斗系统爽快
· 剧情演出优秀
· 支线要素丰富

缺点：
· 系统太过慢热
· UI 细节较为粗糙
· 异刃调谐体验微妙



本作是一款非常慢热的作品，由于在包括 UI 在内的诸多细节上都不够体贴，加之战斗系统要到十多个小时之后才会解锁大幅度改善体验的关键要素，对于想要从本作入坑的新玩家来说或许都要经历一段非常难熬的劝退期。但是如果能够坚持到后期的话，相信每位玩家都会沉迷于酣畅淋漓的战斗系统、精彩无比的剧情演出以及海量的支线要素。顺便，在单机 RPG 游戏中加入类似手游抽卡系统的体验并不好，史诗核心水晶依然抽出普通异刃的感觉简直令人抓狂。



▲探索大地图并挑战各种稀有精英怪物可以说是本作的一大乐趣。



本作是一款优缺点都很明显的游戏。最大的硬伤便是让人一头雾水的小地图与导航设计，部分支线任务无意义的长且让人烦躁。可是忍下这些缺点后，游戏本身的内容却非常丰富，无论是上手后越发觉得研究要素颇多的战斗系统，还是充满大片风范的剧情演出，这些优点都会让 JPRG 爱好者为之狂热。



本作的优点和缺点都很明显。尽管有着精妙的地图设计，但指引做得非常差，玩家会有一半多的游戏时间都在找路中度过。战斗系统相当深邃，想要完全吃透至少要到第 6 章后。稀有异刃需要抽卡的设定很考验玩家的运气。总的来说属于慢热型类型，坚持到流程过半后对本作的态度会有一定程度改观。

VG评论 COMMENTS

北落是个健忘症 评《异度神剑 2》
任务指引和小地图太差劲，场景地图设计得很精巧。我要全后宫达成！

丶影 评《异度神剑 2》
无论音乐、剧情还是战斗系统都很完美。如果加个怪物图鉴并说明怪物分布地点就更好了，有时找一些任务怪找半天。

假面骑士 巅峰战士
仮面ライダー クライマックスファイターズ



PS4

[20]

■BNEI ■动作
■2017年12月7日 ■中文版

游戏简介：“《假面骑士》系列”游戏时隔一年的新作。本作标题类似 PSP 年代的动作格斗游戏《假面骑士 巅峰英雄》，不过却是 3D 对战游戏，收录作品除了《假面骑士 BLACK》外都是平成年代的作品，最新的《假面骑士 Ex-Aid》和《假面骑士 Build》也包含在内。

•fans向 •暴力表现

优点：
· 白金神作
· 上手简单

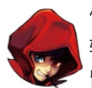
缺点：
· 建模素材没变
· 耐玩度欠缺
· 还原度缺失



本作的建模素材除了《假面骑士 Ex-Aid》和《假面骑士 Build》外，全部沿用先前的“《假面骑士 斗骑大战》”系列，理论上应该有着更好的素质，没想到游戏的内容实在空洞。游戏收录的角色并不多，而且因为简化了操作，所以有些骑士的特点被删被砍，光是在粉丝向游戏最重要的还原度上就已大打折扣。单机部分除了任务模式外就没别的了，任务里的剧情也是毫无营养，全是强行内斗，让人看着不知所云。



▲以往作品里超神的Kabuto，在本作的强度真是从天堂摔到地狱般的感觉。



作为一款粉丝向的游戏，本作的表现比较令人失望，而且到处可以见到 BNEI 留了一手的痕迹。假面骑士的各自 TV 版的形态虽然有收录，但只体现在特定招式时，而不能切换形态。角色间的平衡性比较差。而且几乎没有剧情只是单纯的对战，对非粉丝玩家缺乏吸引力。



从对特摄片没有太多关注的路人的角度来看，本作游戏方面仍有许多细节有待改良，但相于《斗骑大战》还是改善不少，可惜个人更喜欢动作格斗的玩法。对战方面手感一般，但容易上手，超必杀的华丽度和实用性兼备。不过作为粉丝向游戏来说还是不够格。另外太过漫长的读盘时间实在是无法忍受。

VG评论 COMMENTS

USL 良离客 评《假面骑士 巅峰战士》
CG 和游戏实机画面的差距好大，让人有些失望。

Game_lover 评《假面骑士 巅峰战士》
系列中文的第一步，还是值得支持的！

如龙 极2
人中之龙 极2



PS4

[24]

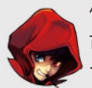
■SEGA ■动作冒险
■2017年12月7日 ■中文版

游戏简介：本作是“《如龙》系列”正传的第二部作品的重制版，讲述了初代“100 亿日元事件”结束一年后，围绕东城会和近江连合两大组织间纷争的故事，并且加入了补完剧情。本作基于《如龙 6》的引擎重新开发，并且战斗系统也进行了改良。

•暴力表现 •剧情派

优点：
· 游戏内容丰富
· 剧情表现出色

缺点：
· 旧要素重复利用
· 新剧情缺乏惊喜



作为系列剧情的高地，本作的剧本是无可挑剔的。游戏难度比《如龙 6》提高了不少，这是相对于坚持空手作战的玩家而言的，武器系统的回归和加强则让纯粹想玩得轻松爽快的玩家也能得到满足，照顾了不同玩家的需求。小游戏丰富程度虽然不如《6》，但玩法都比较有趣。不过夜店经营和帮派建造者几乎换个皮照搬回来还是有点缺乏新意。由于继续沿用相同的引擎，所以《6》里面一些物理碰撞问题没有彻底解决，不过总的来说有改善。



▲比起拳头，本作更偏重于用各种兵器进行械斗。



重制版里主线走向并未产生改变，不过有些部分很明显地加入了对第 3 部～第 6 部的伏笔。真岛篇的篇幅不长主要是对《如龙 0》的后续交代。支线数量比原版多了不少，系统上的改变更多的像是《如龙 6》的体验完善。饮料可叠加购买使得其实用性大幅度提高，可谓是本作的 BUFF 利器。



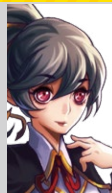
本作的游戏内容非常“如龙”，对于熟悉这个系列的玩家来说，游戏玩法本身不会有太大的惊喜。夜店经营从前作继承过来的帮派创造者以及种类繁多的迷你游戏依然能消耗掉玩家大量的时间。和原作相比，本作还新增了人气角色真岛相关的剧情，还是非常厚道的。

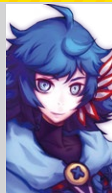
VG评论 COMMENTS

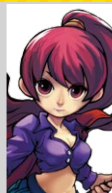
我女神是徐悲潇潇 评《如龙 极 2》
《极 2》的剧情是真不错，个人感觉和《0》不相上下，虽然战斗系统跟《0》相比还是有差距。

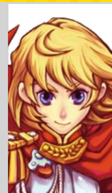
世木 评《如龙 极 2》
本作沿用了《如龙 6》的引擎，并改进了 6 代的不足，总的来说非常不错！

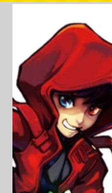

昴星团 《假面骑士》爱好者，从平成开始至今的 TV 作品都有看过。

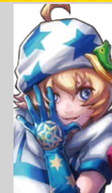

果汁 对日式游戏情有独钟，尤其喜爱 RPG 的玩家。

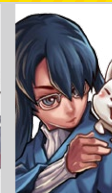

水无月 在焰和光之间犹豫不决的 JRPG 爱好者。


秋沙雨 在游戏店里试玩了《如龙 3》后开始对系列感兴趣的玩家。


纱迦 在“旷野”中呆了 300 小时的冒险者。


宇宙人 每年都会回去神室町找公关小姐的绅士游戏玩家。


六等星 对特摄片有些兴趣的玩家，无奈坑太大，时间少。


三日月 无论什么类型都会去尝试一下的杂食派日系玩家。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

命运2 冥王诅咒 DLC



PS4/XOne

[5] 游戏本篇黄金眼评分：27

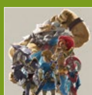
■Activision ■主视角射击
■2017年12月5日 ■中文版

游戏简介：作为《命运 2》的第一个大型 DLC，玩家将来到新的星球水星，为阻止 Vex 以及拯救传说中的术士奥斯里斯，穿越时空与空间和敌人展开战斗。除了提供全新的区域以及活动供玩家游玩以外，DLC 还加入了新突袭“世界吞噬者 利维坦”供玩家挑战。



本次 DLC 可供游玩的内容不多：水星的可探索区域非常小；新增的公共事件也只有一个；新突袭“世界吞噬者，利维坦”长度以及难度都远远不及本编的突袭“利维坦”。除此以外，DLC 并没有真正意义上改进本篇耐玩度不高的缺点。而作为“赠品”存在的故事模式也非常单调无聊，系列重要角色奥斯里斯的首次亮相更是平淡无奇。如果这个 DLC 是在本篇发售一个月后就推出，亦或者只是一个免费 DLC，那还算厚道。但作为时隔三个月后推出的“大型”DLC 无疑是不及格的。

塞尔达传说 旷野之息 英杰们的诗篇 DLC



NS

[9] 游戏本篇黄金眼评分：30

■Nintendo ■动作冒险
■2017年12月8日 ■日版

游戏简介：《塞尔达传说 旷野之息》的第 2 个 DLC，也是目前已知的最后一个 DLC。DLC 的舞台依然在海拉尔大陆，林克为了帮助音乐家补完英杰们的故事而展开新的冒险。DLC 中有新迷宫、新敌人、新装备、新剧情，通过补完的故事，林克又将找回更多的记忆。



相当厚道的 DLC。虽然大部分内容是利用已有素材编辑而成的东西，但新增的剧情是实打实进行重新制作的，对于故事和角色形象是有力的补完。这个 DLC 总共追加了 16 个祠和 1 个大型迷宫，极具分量，而且每个祠都需要完成对应的挑战开启，可提供玩家至少 10 小时的全新体验，配合最高难度还得获得双倍的乐趣。新装备中又以那辆机车最为抢眼，它赋予了游戏更多的玩法，故我双方均一击死的玩法也是此前没有过的。向所有玩过本篇的人强烈推荐。



《异度神剑 2》是 NS 平台“《异度神剑》系列”的全新作品。本作讲述了主人公在与神秘女孩“焰”相遇后，一起约定前往“乐园”的故事。到目前为止，共有 739 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均得分为 9.2 分。

VG评游戏

selvarie
悲剧的分辨率，优秀的美工，拿出来单独听算不错的 BGM 粗糙的 BGM 切换 杀时间的抽卡和佣兵团，精妙的剧情、演出和战斗系统，就是战斗界面的信息太混乱了。地图设计堪称上乘。

霄汉
作为一个伪 JRPG 粉还是给个 9 分（满分 10 分），扣分项在惨淡的画面、恼人的小地图、不友好的任务指引和各种系统，以及为什么没有一个名词百科之类的东西呢……不过这游戏依然好玩，每个异刃的羁绊刷刷刷，战斗系统精彩而又富有挑战，剧情我就不多说了，简直不能更赞！

kusoGorilla
并不清晰的地图指示，漫长而无效率的教程，可称糟糕的画面都是扣分项。但是音乐、演出、剧情都是一流水准，值得钻研的战斗系统和收集元素，让它成了我今年最喜欢的游戏。

团灭的 asmo
一款优缺点都非常明显的游戏 丰满的系统、剧情、战斗、养成。极端又不人性化的指引、地图、画面。这是一款让人沉迷却处处恶心人的游戏，优秀但是却让人不敢拍着胸脯推荐给别人。

FirecnAd
对上了胃口就很喜欢，无论是战斗系统还是章节动画都很棒，游戏里有很多部分需要花时间去完成，但是不枯燥，很耐玩。音乐更是完美。



《如龙 极 2》是 PS2 游戏《如龙 2》的重制版，故事从东京扩展到了大阪，舞台除了东京神室町，还有大阪的苍天堀。本作使用了《如龙 6》的“龙引擎”制作的。除了大幅度提高的画面和音效之外，游戏还将会追加真岛吾朗的故事。由于时间关系，目前只有 66 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为 9.2 分。

VG评游戏

牵牛花种菜
扣分项主要在打击手感上，现在已经被麻吉嘛之歌洗脑。

浊玉 123
最后的对决真的很爽，但部分支线稍有瑕疵，桐生大哥的感情线个人感觉也有些突兀。

我就是小柒
不错，剧情方面还算是给了个满意的交代，结局发糖甜死人。

阿菊
比《如龙 6》确实好多了，然而僵硬的表情反而不如旧引擎，影响了代入感和体验。支线显示在小地图上非常便利，虽说以前走着走着突然触发个支线的惊喜感很不错，可是找起来也确实浪费时间。如果中文化质量能再高一些就完美了。



ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

《塞尔达传说 旷野之息》的第 2 个 DLC 终于推出了！如果你觉得第一个 DLC 很良心的话，那么第二个 DLC 只能用佛心来形容了！新装备、新敌人、新剧情应有尽有，更重要的是这个 DLC 十分耐玩，16 个祠加 1 个大迷宫，还有新BOSS 可以打，简直厚道无比。废话不多说了，下面就为大家献上本 DLC 的完全攻略！



文 纱迦
美编 Juxi

塞尔达传说 旷野之息		Wii U / NS Nintendo	
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演	日版
2017 年 3 月 3 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 NS/Wii U：6980 日元			

新装备入手法

如果已购买并下载了 DLC，那么进入游戏后，只要玩家已达到 DLC 要求的剧情进度，那么就会听到塞尔达公主的声音，之后会连续追加 7 个新任务。首先我们推荐去获得古代马具，因为其作用相当便利。

古代马具

选择任务 Ex 古の马具のウワサ（EX Ancient Horse Rumors），根据任务定位，林克需要前往高原の马宿（Highland Stable），进入马宿后阅读桌上的杂志《ウワサのミツバちゃん Ex 增刊号 Vol.3》（Super Rumor Mill V3），即可得知马鞍和马辔的下落。





古代のくら（Ancient Saddle）：其位置在マ-ロンの泉（Malanya Spring），也就是可以复活死马的马神之泉处。从高原の马宿（Highland Stable）出发，沿着道路先往西、再往东南，通过马神湖（Lake of the Horse God）上的马神桥（Horse God Bridge）后，就会来到マ-ロンの泉（Malanya Spring）。来到泉水后面（如图 1），就能看到半截埋在土里的宝箱，用磁铁吸出来之后从宝箱里即可获得古代马鞍。

古代の手纲（Ancient Bridle）：其位置在サトリ山（Satori Mountain）上那棵巨大的樱花树下，也就是能看到大小精灵聚会的地方。传送到



丘陵の塔（Ridgeland Tower）南边的モ·ラタニアの祠（Mogg Latan Shrine）最为快捷。来到这棵树下后（如图2），用磁铁将宝箱吸起来，即可从中获得古代马鐙。

找到马鞍和马鐙后任务就算完成了，之后前往任意马宿变更马的装备。古代马鞍的作用是让马匹具备传送能力，这样以后林克只要按↓召唤马匹，马匹就会自动传送过来，十分便利。但是如果是马匹无法进入的区域，那么还是不能召唤出来。古代马鐙的作用是提升马匹的性能，并增加两格耐力。需要说明的是，巨大马和用Amiibo召唤出来的爱波娜是不能装备马具的，所以这两件道具和它们就没关系了。



近卫兵装备

选择任务Ex近卫兵のウワサ(EX Royal Guard Rumors)，根据任务定位，林克需要前往リバ-サイド马宿（Riverside Stable），进入马宿后阅读桌上的杂志《ウワサのミツバちゃん Ex增刊号Vol.4》（Super Rumor Mill V4），即可得知三件套全在海拉尔王城里。

近卫兵の服（Royal Guard Uniform）：首先传送到海拉尔王城内的サス·コサの祠（（Saas Ko'sah Shrine），从左手边的台阶一路往上，用磁铁推开大门后来到图书馆。沿台阶来到图书馆的上层（如图3），一路往前进入武器库。这里的特征是房间很小但有大量武器，同时有一个长脸怪镇守于此。从武器库的上层走进去，左转会看到一个小房间，里面有一个宝箱，前面还插着近卫之剑。宝箱里就是衣服，位置可参见图4。





近卫兵のブ-ツ（Royal Guard Boots）：从小房间出来往右边走，经过餐厅后就能来到城外。来到下层如图5所示的入口，进去之后会看到一道木门，靠近后背后还会有木门落下来。用冰柱顶起前面的木门，一路往前，在开阔地带（如图6）会看到两只蜥蜴以及一些爆炸桶，而在蜥蜴们身边就有宝箱，里面是近卫兵装备中的鞋子。





近卫兵の帽子（Royal Guard Cap）：最后一件装备在海拉尔王城的主城二楼。推荐还是从图书馆来到外层然后一路往上，来到王城后如果进入就是最终BOSS战，当然我们不能进去。此时接着往上爬来到二楼，这一楼是一个圆形结构，在中央能看到巨大的类似章鱼触手一样的怪物，注意观察这个区域（如图7），不难看到有一个雕像，而目标宝箱就在雕像前。





找齐3件装备后任务就算完成了。近卫兵装备的套装效果是减少蓄力攻击时消耗的耐力槽，但是这个套装不能染色，不能强化，所以实用性很低。

拉维奥的头巾

选择任务Ex 旅商の头巾（EX Treasure :Merchant Hood），根据任务定位，林克需要前往双子山の塔（Dueling Peaks Tower）西南方向的アデヤ村迹（Deya Village Ruins），如果没有来过这里的话，这个地点并不会标记在地图上（如图8）。阅读了这里的书籍后，即可得知下一步的目标。

之后传送到此地东南方的勇气の泉（Spring of Courage），走出洞穴后回头看，会发现原来泉和祠都在一条巨大的石龙的嘴里。而宝箱在石龙的右爪（也就是面对石龙嘴时左边的爪子）下边，发动磁铁后比较容易看清。里面就是ラヴィオの头巾（Ravio's Hood），找到之后任务就算完成了。它的作用是加快攀爬时横移动的速度，不过装备它就会失去攀岩套装的特殊效果，所以实用性不算高。



蓝虾T恤



蓝虾T恤的情报入手方法和拉维奥的头巾一样，都是阅读アデヤ村迹（Deya Village Ruins）的书，选择任务Ex ラムダの秘宝 风の青衣（EX Treasure :Grab of Winds）后会提示地点。至于地点是在湖の塔（Lake Tower）西南的サン湖（Cora Lake），来到如图9所示的地点后，开启磁铁观察水底就能看到一个宝箱。利用磁铁和冰柱将其拉上来后即可从中获得青いエビシャツ（Island Lobster Shirt），同时完成任务。这件来自《风之杖》的服装具有防暑的效果。

僭王头盔

僭王头盔的情报入手方法和拉维奥的头巾一样，都是阅读アデヤ村迹（Deya Village Ruins）的书，选择任务Ex ラムダの秘宝 僭王の兜（EX Treasure :Usurper King）后会提示地点。

接下来先传送到双子山上的シベ·ニ-ロの祠（Shee Vaneer Shrine），然后一路往南，在ビトゥオ谷（Tobio's Hollow）的北边有一片小沼泽（如图10），宝箱在这片沼泽中央的两棵枯树下。用磁铁拉出来后从中取得ザントの兜（Zant's Helmet），任务就算完成了。这个来自于《黄昏公主》的头盔的效果是免疫冻结，但注意它并不具有防寒效果。



幻影加农装备

幻影加农装备的情报入手方法和拉维奥的头巾一样，都是阅读アデヤ村迹（Deya Village Ruins）的书，选择任务Ex ラムダの秘宝 恶灵の铠（EX Treasure :Dark Armor）后会提示地点。

ファントムガノン兜（Phantom Ganon Skull）：先传送到フィロ-ネの塔（Faron Tower），然后来到其东边的ル-テス湖（Corta Lake）南边的瀑布下，发动磁铁就能看到水中的宝箱。注意这里有好几道瀑布，具体可参见图11。



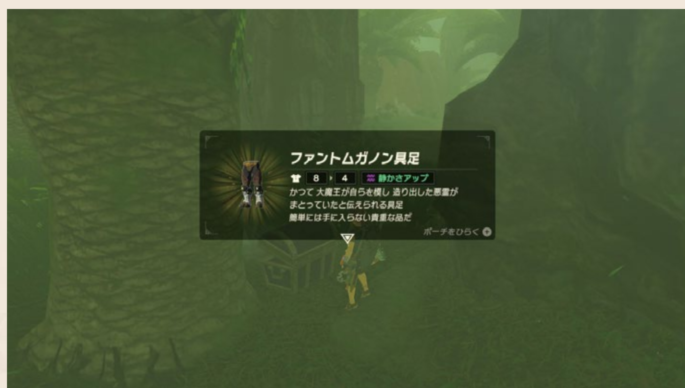
ファントムガノン铠（Phantom Ganon Armor）：传送到フィロ-ネの塔（Faron Tower），然后来到其西边的サ-ジョン桥（Sarjon Bridge），宝箱就在桥下（如图12）。注意这个桥其实很小，在天空中还挺不好找。





ファントムガノン具足 (Phantom Ganon Greaves) :传送到キュカ・ナタの祠 (Qukah Nata Shrine), 然后来到西南的树海リベラ (Ebara Forest)。在如图 13 位置会看到三个巨大的石像，开着磁铁能在其中一个石像下面看到宝箱。





找齐 3 件装备后任务就算完成了。幻影加农装备具有减少噪音的效果，全套装备还具有变身骸骨以及擅长使用骨头武器的效果。另外穿上这个套装后也可以去吓吓人类 NPC。单就效果而言，这个装备还是挺实用的，然而依然不能强化。

异度神剑2装备

本作与《异度神剑 2》合作的装备是男主人公的套装，不过能力居然和游泳套装一样。只是由于不能强化，所以实用性还有所不如。

サルベ - ジャ - ボディ (Salvager Vest) :位置参见下图。提示是在骷髅的左眼，也就是地图东北方的ツナ・カイの祠 (Zuna Kai Shrine)，传送过来后从夜晚 9 点开始盯着东边观察，出现红色流星后前往回收即可获得。



サルベ - ジャ - メット (Salvager Headwear) :位置参见下图。提示是在最大的大桥的中央，那么自然是ハイリア大桥 (Bridge of Hyria)。来到桥中央从夜晚 9 点开始盯着南边观察，出现红色流星后前往回收即可。



サルベ - ジャ - レッグ (Salvager Trousers) :位置参见下图。提示是在雪山山顶，不过并不是冰龙那个雪山，而是地图西北的大雪山。传送到ガオマ・アサの祠 (Goma Asaagh Shrine)，然后爬上雪山山顶，从夜晚 9 点开始盯着东南边观察，出现红色流星后前往回收即可获得。



一击之剑挑战

选择任务 Ex 英杰たちの诗，任务会提示玩家去初生点，也就是回生の祠（Shrine of Resurrection）。放入希卡石板后发生剧情，试炼开始。这个部分的目标是消灭 4 个地点的敌人，每将一处的敌人全部消灭，就会出现一个新的祠。4 个祠全部完成之后就能进入下一回合。

战前准备

这个部分的最大难度在于强制林克使用一击之剑。使用这把武器时林克的 HP 会强制变为 1/4 颗心，受到任何攻击都会直接死亡。一击之剑顾名思义，用它攻击任何敌人都是一击必杀，但使出一击必杀后剑的能量会有所损耗，需要等一段时间才能恢复。

使用一击之剑，林克无法更改及获得新的武器，也不能使用英杰之力，但盾、弓、箭没有限制，食用食物并不能回复 HP。林克如果有两件装备的话，会让难度大幅下降。其一是英杰の服（Champion's Tunic），它的作用是能看到敌人的 HP。这个功能在敌我双方均为一击必杀的情况下并没有用，但可以用来判断敌人的位置，因此十分必要；其二是上一个 DLC 追加的梅祖拉的面具（ムジュラの假面 /Mojora's Mask），其作用是敌人不会主动攻击你。配合一击之剑简直赖到家了！



精灵の森
Forest of Spirits

这里要特别注意的是哥布林会在地面上埋拒马桩，如果林克撞上去就会挂掉，而且这个拒马桩还挺难看出来的。

开始后先爬到巢穴上方，干掉放哨的弓箭手。之后换上火箭，待大群蝙蝠靠近前用火箭将其赶跑。之后就比较简单了，先干掉高处的白银哥布林，之后将下方的敌人逐一引诱到远方秒杀。由于一击之剑的攻击方式和普通单手剑一样，所以速度和范围都值得信赖，一剑干掉两个靠得很近的敌人不是问题。只要杀敌前没有惊动其他敌人，就可以用这个办法顺利灭掉所有敌人。途中如果遇到史莱姆，还是诱到远处后用炸弹击杀。

ヨ-ワカ·イルタの祠
Yowaka Ita Shrine

首先看准时机冲过不时有刺球落下的区域，来到前方安全的平台。用磁铁吸住铁碗，先把右边反复落下的宝箱接住，然后把铁碗拉回来，就可以获得宝箱里的 5 发爆炸箭。

搞定宝箱后，注意观察就能发现，右边会不断落下两种大小的宝珠，相信玩过本篇的人都能认出用于解谜的宝珠是什么样子。先用铁碗接住大宝珠，然后将大宝珠放入林克此时所在的平台的台座上，前面的门就会打开，里面是一个放在一心の弓的宝箱。这样这个祠里的宝箱就收集完了。

接下来就要用铁碗接着小宝珠返回一开始的平台，把小宝珠放入台座就可以过关了。不过小宝珠比大宝珠更难控制，动作稍大就会掉出来，因此动作要轻。返回时也得注意不要被刺球给秒杀了，胜利就在眼前。

东の神殿迹
Easten Abbey

这里的敌人以蜥蜴怪为主，战术不变，还是逐一引出来之后秒杀。几个烤火的怪不必去管，它们会分头行动的。炸药桶什么的也不建议去用，一不小心就会把自己干掉。在山坡上还有个守护者要注意一下，因为它会主动攻击林克。不过从山坡另一侧绕过去的话，它要离得很近才会反应过来。

这个战点最坑的设定在于有蜂巢，而且有的蜂巢还在地上，踩上去就当场毙命了。因此行动时务必要留意是否听到了蜂鸣声，至于挂着的蜂巢不必去管，只要干掉其他敌人祠就会出现了。



ロヒッタ·チグの祠
Rohta Chigah Shrine

这个祠没有战斗，全是机关，一旦挂掉就要从头开始，对玩家的操作小有要求。

进入之后首先会遇到钉板阵，这里要用磁铁移动两块铁板和一个铁箱来通过，其中镂空的铁箱是可以攀爬的。要通过并不难，不过在通过这个区域的出口前往右看，能看到高台上的一个宝箱，里面是森人の盾，这也是这个祠惟一的一个宝箱，不要错过。为防止意外死掉之后得重新拿宝箱，个人建议在拿到宝箱后选择传送出去，然后再回来重新挑战，这样就算在后面死掉，也不需要重新拿宝箱了。

接下来是转盘 + 传送带 + 针刺，难度不大。这里还能使用时间停止，把比较棘手的转盘或传送带定住，这样通过就更没难度了。

第三个房间要利用滑翔从 3 个左右摆动的刺球中间滑到对面的出口，这里建议用时间停止把第 2 个刺球定在最左边或最右边。因为第一个刺球的时间最容易掌握，而第三个刺球飞过去时即使时机不对也容易调整。另外还有更简单的一招，这里提示一下：可以用弓箭。

第四个房间在踩了地上的机关后，后面就会出现钉板追逐玩家，同时前面也有大片钉板阵，可谓相当怕人。但实际上这里的难度并不高，前面的钉板一定会在林克通过之前伸出来，而且伸出来后就不会再动，因此最多只能起到一定的恐吓作用。只要玩家别主动往上面撞，要想通过并不难。来到终点后即可调查神像走人了。

如果你是按本攻略进行游戏的话，那么从这个祠出来之后会看到音乐家，与他对话后可以听到由他演奏的系列主旋律。

时の神殿迹
Temple of Time



这里的敌人包括哥布林、蜥蜴怪、长脸怪，弓箭手、骑兵应有尽有，十分麻烦。推荐先绕到敌人营地边的山上，用弓箭将所有的弓箭手全部干掉。接下来就慢慢将敌人一个个引上山来干掉，注意骑兵和喷火的蜥蜴是能够追上山的。最后阶段到地面消灭剩下的敌人，注意满地都有拒马桩，别一头撞死了。



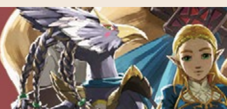
ハイリア山
Mount Hylia



此处为雪山，注意换上保暖衣服，不要被冻毙了。这里的敌人更加丰富，蜥蜴怪加长脸怪，还有冰史莱姆和冰蝙蝠。最稳妥的办法还是上山，在山上把下面的敌人射得七七八八，再换上梅祖拉假面下去收拾落单的敌人。如果发现被冰史莱姆和冰蝙蝠盯上就往远处跑，拉开距离用炸弹或弓箭搞定。冰蝙蝠无关祠的出现，不用去主动招惹它们。



ルネ·コリバ-の祠
Ruvo Korbah Shrine

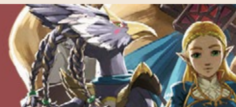


这个祠和上一个正好相反，以战斗为主。由于是一本道，所以没必要打一半出去先保存。

一进去是和守护者的战斗，不过既然是双方一击死就简单了，先拿盾防御它的突然射击，近身后绕背一刀死。打死之后开门，里面有一个宝箱，装的是爆炸箭。但此时还没有过关。踩下机关后往下落，前面的道路上有多个守护者，HP 少的可以时间停止加弓箭秒杀，HP 多的就用盾防然后等时间停止恢复后先停再打，问题不大。注意看路面下方，能看到一个宝箱，从下层绕一下就能获得，里面是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core）。再从另一侧的楼梯爬上去，从宝箱中取得小钥匙。

用小钥匙开门后就来到了最终区域，这里上下左右各有一个守护者，中央上方那个更是有 1500 点 HP。这里最好的办法就是躲在入口左右的两个墙壁后，这样守护者的远程攻击是打不到林克的。在这里安心等待守护者进入休眠后用弓箭逐一歼灭，只要不贪心，要通过并不是难事。全部消灭后从上层来到终点过关。

エツィ·コリマの祠
Etsu Korima Shrine



虽然是黑暗中战斗，但基本上都能看清。

第一处机关是激光阵，先蹲着走过去，然后小跑通过上下移动的激光。

第二处机关是旋转钉板阵，这里更简单，看着旋转规律后直接通过。不过在这个区域的上方能看到一个宝箱，用火箭射击宝箱下面的植物就能让它掉下来，里面是 300 元。这也是这个祠惟一的宝箱。

第三处机关是喷火，形式之古老令人想起《魂斗罗》第 6 关，没有任何难度。

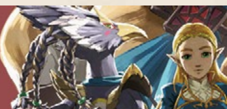
最后一个区域有 3 个小型守护者，用弓箭一发一只。如果玩家缓步前进的话，会看到这 3 个小型守护者是逐一出现在前方的，有足够的时间将其提前秒杀。

干掉这 3 个小型守护者后也代表这个祠完成了，这里强烈建议玩家换上自己最喜欢的服装来迎接剧情。来到终点后发生剧情，地图上会追加 4 个挑战地点。林克将恢复正常体力，而一击之剑也将被回收。这 4 个挑战地点没有先后顺序，前往地图上的地点后得知每个挑战都需要先完成 3 个任务才能进行，任务地点在石碑上有显示。下面我们按雷风火水的顺序来介绍。

英杰ウルボザ（Urbosa）的诗篇

按照任务提示，前往地图左下角的任务点，靠近后发生剧情，出现 3 个任务提示。每完成一个任务就会出现一个新祠，3 个祠都完成后就可以选择直接传送回神兽，再次挑战剧情中打过的雷魔加农，并且能看到这个 DLC 追加的相关英杰剧情。

ケ-ベ·タワの祠
Keive Tala Shrine



来到如图 14 所示的地方，发现原来是一只沙鱼王。打法和本篇的沙鱼怪一样，都是扔炸弹出去让沙鱼王吃下后引爆，不过这只沙鱼王只怕雷属性伤害，因此最好的办法就是站在石柱上扔球射雷箭，完全不用下来。



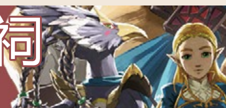


将沙鱼王击破后就会出现新的祠。

你需要用场地中的两个小铁块和一个大铁块将线路连通。先将第一个小铁块放在最开始的导电处，接通第一段电路；之后用第二个小铁块连接下方的电路，让升降板上到最高处，这时再把小铁块移出来，放到升降板上，就能继续通电；之后用磁铁把大铁球挂到两根杆子之间，就能继续连通；最后一段电路需要用冰块顶住大铁块，成功之后终点的门就会打开。

而在这个场地中还有一个封闭的门，里面是装着太阳の盾的宝箱。在保持电路畅通的情况下，调查门旁边的体感机关，设法将4个平台排好并导电，这样就可以打开封闭的门了。

タタカマ·シミリの祠



Takama Shiri Shrine

来到如图15所示的地方，发现沙漠中出现了一个诡异的蓝色圆环。驾着沙豹冲过圆环，就会开始限时挑战，你需要在圆环上的倒计时结束前冲过去，然后就会出现新的圆环。这条比赛路线几乎是一条直线，因此难度不大。冲完所有的圆环后祠就会出现。

祠里第一个房间很简单，用磁铁移动铁块，人先过去，再通上电即可；第二个房间则是先断电，再通电。这里透露一个小窍门，如果玩家有完全防雷的装备如雷鸣之兜，那么可以无惧雷电的伤害，过关就更加简单了；第三个房间的平地后面有宝箱，需要通电才能开门，里面是王家の弓，这也是本祠惟一的宝箱。这个房间要稍微麻烦一点儿，合理错开不同的铁块铁箱能最大限度地利用电力，其中镂空的铁箱依然是可以攀爬的。通过这个房间后就能过关了。





キヒロテ·モ-の祠

Kihiro Moh Shrine

来到如图16所示的位置，也就是剧情中和盗贼团长大战的地方，中央有一个巨大的深坑，十分醒目。与前方建筑物门口的两位NPC对话后进去，里面就是昔日剧情中要玩潜入的那个房间，而在房间楼上的香蕉仓库就能找到宝珠。这里建议直接开战，不然待会拿宝珠回来还比较费事，不过注意用大太刀的敌人依然拥有近乎一击必杀的威力。把宝珠扔进中央那个巨大的深坑，祠就会出现。

这个祠的解法和本篇中大师之剑所在森林的某个祠很像，调查中央的机关来观察巨大宝箱中4种颜色的球各有多少个（不含铁球），当然这里我们直接把答案告诉大家就好了。然后地面上的坑根据纵横的图示有不同的含义，正确答案是粉1、绿2、橙2、蓝4。例如要放粉1的话，就把粉球放到纵为粉色、横为1灯的洞里，很容易理解吧？

将巨大宝箱反转过来后，从新开的门进去用磁铁把宝箱盖打开，这样里面的球就会全部掉下来。这时你会看到里面还有3个铁球，用磁铁将任意一个铁球放到这个房间里3灯对应的洞里，就可以打开隐藏门，门里有宝箱，里面是雷电の枪。取得之后就可以过关了。





BOSS战 雷魔加农

由于装备固定，所以无法指望雷电免疫了，不过幸好默认装备受到电击也不是很伤。

第一阶段比较简单，用单手剑＋盾的组合，看到BOSS瞬移斩靠近后就后跳，时机好的话能触发无敌时间。就算失败也没有关系，直接连砍可以破盾，之后一套连技能打晕BOSS，追过去还能继续砍。如果BOSS放电就躲一下，这一招出招前有明显的提示，比较容易躲。

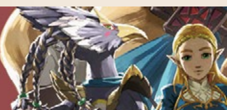
第二阶段BOSS会飞到高空往下扔避雷针，避雷针所在范围会有雷击，这时就需要用磁铁吸住避雷针，将雷引到BOSS身边，这样才能把高高在上的BOSS轰下来。不过BOSS飞在高空，距离比较难判断，是此战的最大难点。个人建议是来到上层，这里BOSS插避雷针不容易，而且也容易判断BOSS的身位。将BOSS电下来之后可以冲过去近战，这时就变成第一阶段的套路了。

获胜后雷英杰的力量会得到强化，冷却时间加快。

英杰リ-バル（Revali）的诗篇

按照任务提示，前往地图左上角的任务点，靠近后发生剧情，出现 3 个任务提示。每完成一个任务就会出现一个新祠，3 个祠都完成后就可以选择直接传送回这里，再次挑战剧情中打过的风魔加农，并且能看到这个 DLC 追加的相关英杰剧情。

シリト·ゲオマの祠 Shira Gomar Shrine



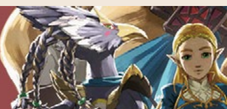
来到如图 17 所示的位置（大家最爱的保龄球点的西南方），能看到一位鸟人 NPC，与他对话后得知半夜会有火龙飞来。接下来就是大家熟得不能再熟的射火龙角活动了，只要射下火龙角，祠就会出现。和平时大家射角不一样的是，这条火龙的角会发光以作为提示。

这个祠比较简单，只要利用上升气流和炸弹配合一路往上就行。在大型旋转平台处，左边能看到高台上有宝箱，里面是 10 发爆炸箭，直接让林克被吹上去就能拿到。这里的谜题要稍微动一下脑子，先用爆炸箭炸开石墙，然后在门开启的情况下用时间停止定住风扇，这样就能保证门不会因为风扇而关上，这样把林克吹过去就能通过了。





キハ·トゥサの祠 Kiah Toza Shrine



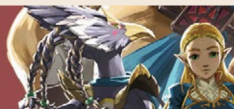
如图 18，传送到ガオマ·アサの祠（Goma Asaagh Shrine），出来之后马上就能发现远方有一个蓝圈，这次是盾滑比赛，完成之后就会出现祠。比赛途中就算翻车也不要慌，比赛本身对于玩家采取的手段并无要求，只要时间足够，就算步行也是 OK 的。

进入祠后，首先利用上升气流来到最上层。利用两个冰柱将自己顶上去，这样一路往上后就能看到本祠惟一的宝箱，里面是ハヤブサの弓。至于祠本身的过法比较简单，就是要一路保送大宝珠落到对面的平台上，这需要林克移动铁块、踩机关、造冰墙、定住跷跷板，一系列动作一气呵成，不过难度并不高。





ノイエ·ロジ-の祠 Noe Rajee Shrine







如图 19，来到风神兽剧情中来过的飞行训练场（Flight Range），这里有很多蓝色的靶子。只要林克在一次子弹时间中射中 4 个靶子，祠就会出现。如果耐力足够的话这是非常简单的事情。

这个祠的核心思路就是要观察旋转的塔，试图击打塔上的机关，从而不断开启向上的上升气流。其中一个要利用风扇的间隙把握开门的时间，而最坑的是最后一个机关，它被关在一个栅栏围住的房间里，完全没有进



入的通路，结果解决方法是直接用弓箭穿过栅栏射它，很坑爹。一路往上来到最高层能看到终点，此时环顾一下就能看到远方高台上有宝箱，利用滑翔从高台后方进入中间就可以取得宝箱了，里面是护心の盾，之后就可以过关了。

BOSS战 风魔加农

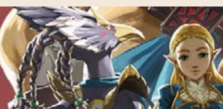
此战限定的武器只有一把耐久很低的小刀，相反木箭有 100 发，很明显就是逼你射箭。基本战术就是利用上升气流到空中后发动子弹时间，然后对着 BOSS 的小眼睛一顿狂射，很快就能将其射翻在地。BOSS 会在空中和地面转移，飞太高的时候就没有办法了。前半段血时 BOSS 的攻击方式主要就是 4 连激光攻击外加地面的旋风，中央的控制台是个不错的掩体。后半段血时它会召唤 4 个激光浮游炮，多了一个激光连射，这一招看着可怕，其中只要不断保持位移，就可以轻松躲开。同样还是用弓箭伺候，问题不大。

获胜后风英杰的力量会得到强化，冷却时间加快。

英杰ダルケル（Daruk）的诗篇

按照任务提示，前往地图右上角的任务点，靠近后发生剧情，出现 3 个任务提示。每完成一个任务就会出现一个新祠，3 个祠都完成后就可以选择直接传送回这里，再次挑战剧情中打过的炎魔加农，并且能看到这个 DLC 追加的相关英杰剧情。

カミラ·オムナの祠 Kamia Omuna Shrine



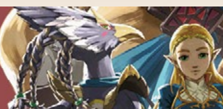
来到如图 20 所示的位置，会遇到巨大熔岩怪，由于它身处熔岩之中，所以不能直接接近。推荐战法是利用上升气流起跳，然后空中用一发冰箭去火，这样熔岩怪也会颓然倒地。这时迅速降落到它的身上，用高威力的双手剑持续蓄力攻击，一次搞定不是问题。

第一道门需要利用左边的大炮机关来搞定。放入圆形的炸弹，然后敲击机关，当大炮转到合适位置时引爆，就可以把炮膛里的宝珠射出去，如果顺利击中远处的目标就算成功。成功两次之后，门就会打开。不过先不要离开，往目标右边看，能看到高台上还有个宝箱。用同样的办法把宝珠射向宝箱，成功之后宝箱会落到下面笼子里，这样进门后通过左边的小道就能用磁铁把宝箱吸出来，里面是ダイヤモンド（Diamond）。

第二道门和第一道门的解法类似，但多了一个要用体感操作改变目标位置的环节，同样是要成功两次。两次命中目标后就可以过关了。



シャド·ロンの祠 Sharo Lun Shrine



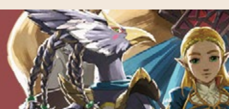
来到如图 21 所示的位置，具体在大车轮形状的火山区域的中心，传送到火神兽身边即可。来到这里能发现远处山峰上有一个蓝色圈，钻过去就会开始计时赛，这个比赛难度很低，结合滑翔和攀爬，过关不是问题。成功后祠就会出现。

这是以火焰机关为主的祠，第一



处机关只要爬在铁箱的外侧就能躲掉火焰；第二处机关和第一处类似，但多了一些小型守护者干扰，因此需要先用弓箭收拾掉；第三处机关需要利用造冰机在瀑布上制造台阶才能通过，单靠铁箱是无法躲掉火焰的。这里还能看到有一个宝箱反复从天空中掉落，在合适位置制造冰柱能够将其拦下来，里面是火炎の大剑。

リノ·ヒミカの祠 Rinu Honika Shrine



来到如图 22 所示的地方后，会看到超根性三兄弟在研究如何能站在熔岩中的蓝圈上。在这里发动一下磁铁，就不难看到有一个铁块，只要利用滑翔来到离蓝圈最近的石头上，然后用磁铁把铁块移动到蓝圈内，这样就可以通过滑翔站上去了。只要站上去，祠就会出现。

如果有完全防火的装备，这个祠就十分简单了，没有的话要多费些事。第一处机关可以蹲着走过去；第二处机关可以用炸弹炸掉喷火口下面的石





块后通过；第三处机关需要先用磁铁把铁箱拉出来，然后用铁箱挡住火焰的方向，边用磁铁边移动；第四处机关要利用两个铁箱错位摆放来通过，之后再利用铁箱取得右手边的宝箱，里面是岩砕き；第五处机关则是要利用体感操作摆出一条能完全隔绝火焰的道路出来，具体可以参见上图。之后就可以过关了。

BOSS战 炎魔加农

这个BOSS手持大刀，近身有纵劈、横斩和旋风斩，远程会召唤火球。流程中一般是用弓射它的眼睛，此战由于装备只给了一把大剑和5发冰箭，所以得以近战为主。BOSS的远程攻击全部可以躲在障碍物后闪掉，近身后推荐用闪避诱发即时反击来对付，无论是纵劈还是横斩都很容易成功。当BOSS剩一半血时它会多一个吸气的大招，这时切换为炸弹扔过去，它会连炸弹一起吸过去，引爆后会直接倒地，之后用双手剑的蓄力攻击持续输出，BOSS就算不死也得脱层皮。

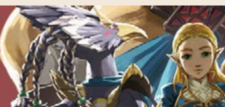
获胜后火英杰的力量会得到强化，冷却时间加快。



英杰ミファー（Mipha）的诗篇

按照任务提示，前往地图右边的任务点，靠近后发生剧情，出现3个任务提示。每完成一个任务就会出现一个新祠，3个祠都完成后就可以选择直接传送回这里，再次挑战剧情中打过的水魔加农，并且能看到这个DLC追加的相关英杰剧情。

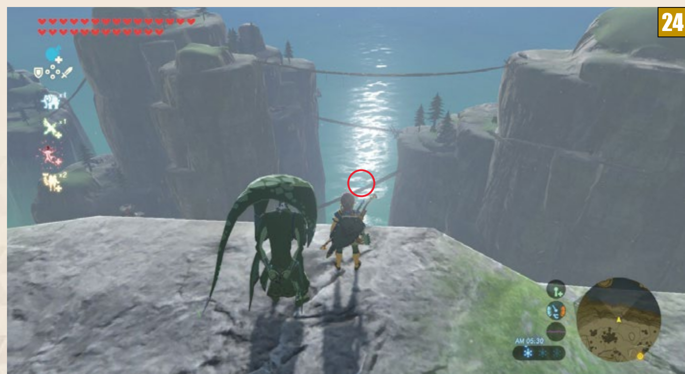
キオ·ダフナの祠 Kee Dafunia Shrine



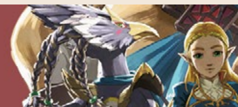
来到如图23所示的海边，可以先传送到比较近的ケニィ·シカの祠（Ke'nai Shakah Shrine）。来到这里后，会看到两个鱼人族NPC，往前方的海面看，能看到一个蓝圈（如图24）。不过蓝圈只会在早上5点~6点10分之间出现，林克要做的事情就是利用滑翔伞飞进蓝圈。

进入这个祠前，推荐多带几把火属性武器，因为这个祠主要是靠融化冰来解谜。融化掉一开始的两块冰后进入大厅，踩地上的机关后会出现两个大冰块，利用不同的融化速度将两个大冰块融为一大一小，这样就能爬上中央的高台。在高台上有一个被冰块围住的凹陷处，里面有这个祠惟一的宝箱，里面是冰雪の大剑。如法炮制走上高台最上层，这里有一块大冰块，将它融化到可以举起来的程度，然后一路抱到对面去，通过冰柱就能来到终点了。如果冰块体积不够的话，将其完全融化后会出现一个新的大冰块，不用担心。





サタ·カダの祠 Sato Koda Shrine



来到如图25所示的地点，会发现有4个大型守护者，其中3个是飞行型，1个是炮台型。将这4个守护者全部消灭之后，祠就会出现。

进入祠后，首先观察正前方的下面，会看到有一个可以踩的机关，这实际上是个弹射平台，站上去后等被弹到空中后往右边飞，就能取得高台上的宝箱，里面是古代の巨大なコア（Giant Ancient Core）。这里的一个误区是我们并不需要将宝珠送到台座所在地，而是只需要送到弹射平台那里就可以了，大家可以参见图26来摆放冰块，注意第一个跷跷板机关还要用时间停止来保证宝珠通过。当宝珠入洞后，通往终点的门就会打开。







マウ·エルーヤの祠
Mah Eliya Shrine

来到如图 27 所示的地点，会发现蓝色光圈，这里要换上游泳套装，从瀑布逆流而上连续钻圈，难度不高。

这个祠只有一层机关，然而很有难度，主要考验玩家的想象力。此谜题的关键在于，左右两个大铁箱是按照垂直轨道上下的，而二层拖出来的小铁箱可以上下左右移动，因此利用这一点就可以让小铁箱和两个大铁箱呈错位摆放，然后用冰柱固定高度，如此一来就可以顺利来到上层。不明白的话可以参见图 28。而本祠的宝箱在出口的反方向，用同样的思路搭反方向的平台，然后用磁铁即可获得，宝箱里是王家の盾。


27


28

BOSS战 水魔加农

这次的战斗在一个小房间里进行，BOSS 的长枪几乎能攻击到全屏幕。BOSS 的弱点是眼睛，本篇中只要用雷箭射中它的眼睛，就会令其当场倒地。但是此战武器限定为 3 把枪和 10 只木箭，因此难度成了 4 个 BOSS 中最高的。特别是当 BOSS 的 HP 降至一半时进入第二形态，房间里会多出水来，只有 4 个平台可以站人，BOSS 也会召唤很多冰块砸人，这个阶段很难攻击到 BOSS。这里推荐一种比较无赖的办法，就是利用风英杰的能力迅速接近 BOSS，然后在 BOSS 下方放雷英杰的落雷，这样就能直接将 BOSS 轰下来，是攻击的大好时机。如果掌握得当的话，三发落雷加追击足以干掉 BOSS 了。如果失误的话也不用担心，可以专心躲避冰块来等冷却时间。这么打虽然很慢很无聊，但确实安全。另外飞到空中连续用弓箭射 BOSS 的眼睛也是可以将 BOSS 射翻的，只是弓箭数量太少。

获胜后水英杰的力量会得到强化，冷却时间加快。



最终试炼

当 4 个英杰诗篇都完成后，回到回生の祠 (Shrine of Resurrection)，把希卡石板放入控制台，即可开启最终试炼。在这个迷宫中，梅祖拉的假面不再有效，敌人看到林克会立刻攻击，英杰能力也无法使用。不过好消息是所有的装备和食物都不受限制。

●准备

1. 首先一直往前，调查中央的控制台，获得此迷宫的地图。

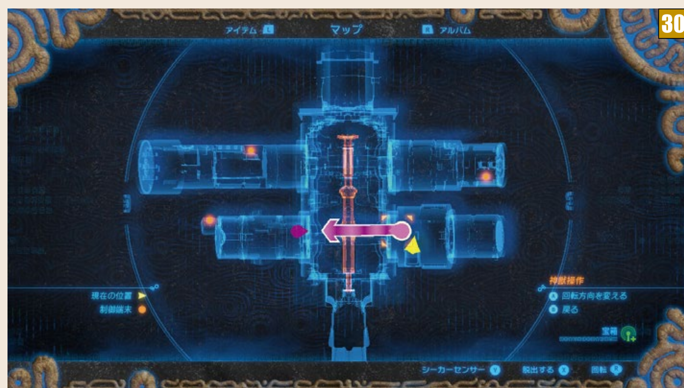
2. 之后进入地图画面，让迷宫开始旋转。这时场地中央两个巨大的齿轮开始转动，利用它们来到上层。

3. 沿着巨大的轴承前进，会看到有个宝箱隐藏在高速旋转的齿轮后。看准时机，当齿轮缺口出现时将其定住，即可开启宝箱，里面是ゲルドの盾。

4. 沿着巨大的轴承往另一边走，钻过齿轮后干掉一个守护者。以面对守护者出现的方向为正向，右前方远处高台上有个宝箱 (如图 29)。利用磁铁打开宝箱，里面是 5 发爆炸箭。

5. 接下来就可以去挑战这个迷宫的 4 个区域了。我们以图 30 中的地图角度为准，将 4 个区域分别称为左上、左下、右上、右下，首先挑战右下区域。这种方向划分也和大门上锁的方向对应。


29


30

●右下区域

1. 首先来到之前守护者所在的位置，参见图 31，往旋转的齿轮上的洞口飞进去。

2. 旋转的针刺机关小心一点儿就能通过，如果觉得难可以更改迷宫的旋转方向，这样也许更适合你。

3. 前面需要看准时机踩地上的机关放宝珠，然后利用不断地更改迷宫的旋转方向来让宝珠成功从出口掉落。之后举起宝珠从身后的轨道扔进去，这样入口附近的门就会打开 (如图 32)。

4. 原路返回，调查门中的控制台，这样大门右下的锁就会消失。注意每解开一道锁时，大厅中央都会刷新一批守护者，而且越来越强。





●右上区域

1. 返回之前取得 5 发爆炸箭的地方，发动磁铁时会看到有不少铁块可以移动。抽出长条形的铁块，插到高处的一个接口上（如图 33）。然后将方形铁块拉出来，两者对接，齿轮机关就算接通了。

2. 从齿轮的缺口进去，会看到一个巨大的鼓风机。接下来要做的事情就是通过改变迷宫的旋转方向来改变风向，然后借助风力进行长距离滑翔，如此反复来到最上层。

3. 在最上层首先来到移动平台上（如图 34），然后用时间停止定住风扇，这样就能滑到风扇右边的控制台处，调查之后大门右上的锁就会消失。

4. 在底层风扇的背后，有一个守护者和一个宝箱，不过里面是一把很差的弓。





●左上区域

1. 沿着巨大的轴承来到左上区域的外面，会看到一个旋转的小齿轮，它的齿在一定高度会往下滑落。而在小齿轮旁边有一个用数根铁链吊着的小平台。这里只要用时间停止定住任意一个齿，这样就能避免其滑落，从而将小平台拉起来，这样就能进入左上区域内部了。

2. 水面的机关用冰柱顶起来，然后通过旋转平台来到房间的另一侧。

3. 另一侧有数个水龙头，这里需要定住中央的机关然后朝一个方向攻击（如图 35），等时间停止的效果消失后机关就会开始旋转，这样就能成功关掉水龙头。这里不太确定是否有方向问题，如果没成功可以换个方向。

4. 水退完之后先取得底层的宝箱，然后来到另一侧。这里有一个可以踩的机关，踩之后会出现一个铁球和一个弹射机关。把铁球拉出来放到机关前，再次踩动机关，就可以重新放水（如图 36）。这时就可以利用冰柱访问这个房间里的控制台，并解锁第三道机关。





●左下区域





1. 从地面来到左下区域的入口附近，用磁铁把巨大齿轮上的滑块嵌入静止的齿轮的槽里，这样这个齿轮就会开始转动。

2. 进入左下区域，首先利用旋转的轮子来到上层，把天花板上的长条形铁块拔出来，然后安装到地面上的插槽中（如图 37）。

3. 接下来需要把旋转轮子上的长条形铁块拉出来，这样它就会推着林克刚安装上去的那个铁块以及相关联的轮子一起旋转（如图 38），当控制台转动到接近水平角度时就把铁块推回去，保持控制台的水平位置不变。之后只要等在门口就行了，在两个轮子保持一个转一个不转的情况下，在特定角度电流会接通而开门，冲进去就能解开最后一道锁。

●最终决战

4 道锁全部打开后，回大厅，用磁铁把巨大的齿轮嵌入门上，即可开启最后一扇大门。林克的对手是从本篇开始就一直装神弄鬼的导师。这一战可谓诚意十足，新场地、新音乐不说，BOSS 也不仅是换皮，一共 4 个阶段的战斗，包括分身和巨大化，打起来十分有趣。惟一的缺点是 BOSS 招式虽多，但攻击力实在不够看，而且这一战没有任何限制，所以要赢是很简单的，攻略方法都不用细说了。

获胜之后可以拿到マスタ - バイク零式（Master Cycle Zero），剧情后获得一张公主、林克和 4 位英杰的合影。

●大师机车

此 DLC 的最大亮点就是マスタ - バイク零式（Master Cycle Zero），它其实就是一辆摩托车，开起来的感觉也挺像。和马匹相比，它的速度更快，撞到敌人和小型障碍物时不会翻车，而且是作为道具来使用的，极其方便。虽然它也不是在任何地方都能用，但使用范围要广于马匹，而且开着摩托车从高空落地时不受伤害。但要注意的是如果滞空时间太长，林克会从车上摔下来。另外它使用时需要消耗油量，加油的方法是手捧素材喂给它，什么垃圾素材都可以往里塞。



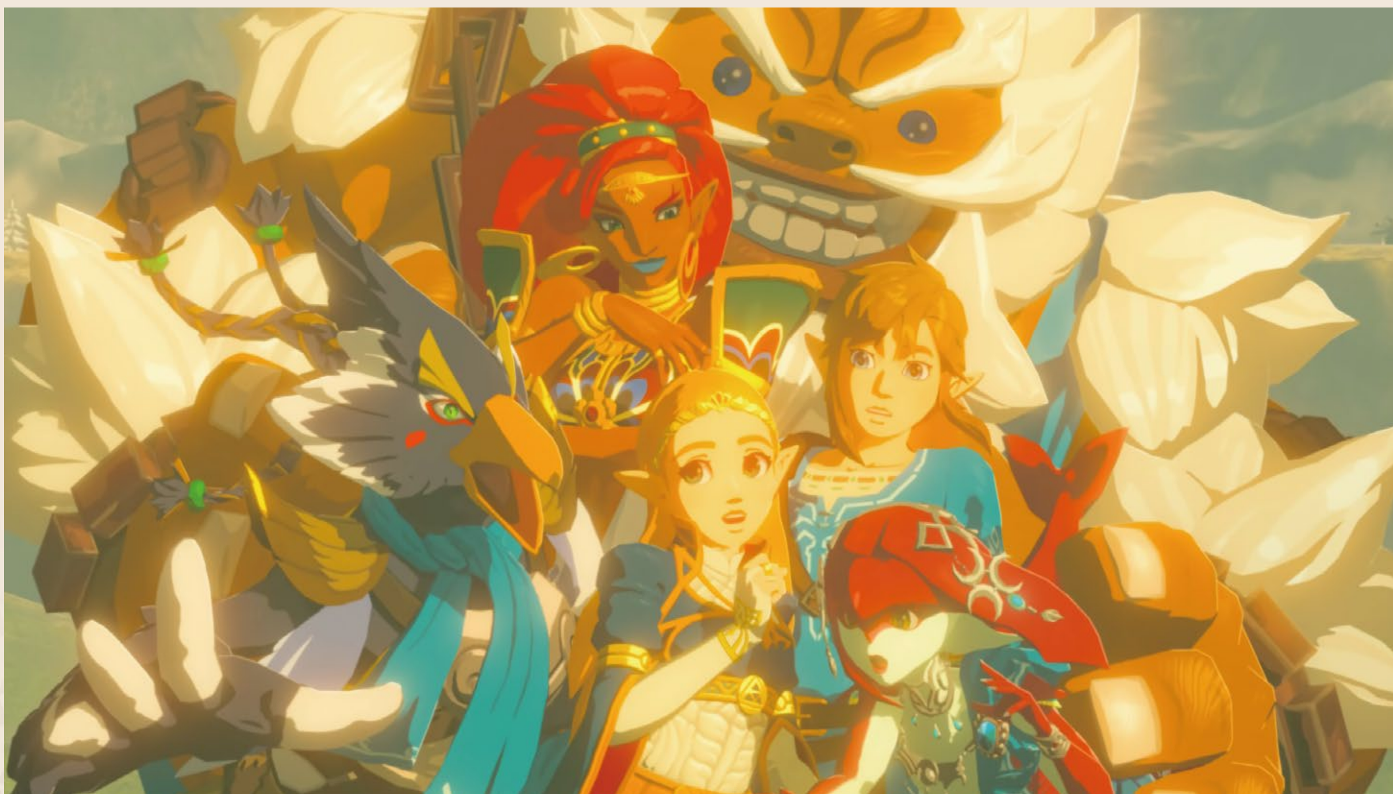
●其他要素

1. 你可以反复挑战 4 个 BOSS，完成之后会出现不一样的英杰对话，有兴趣的人不妨试试。

2. 击败 4 个 BOSS 后，回到 4 位英杰的出身地与他们的长老 / 族长（有例外）对话，可以观看本 DLC 新增的英杰日记，里面有不少信息。例如米法和林克第一次见面时林克才 4 岁，林克成为公主近卫是因为他有次用锅盖盾返了守护者的激光等等。总之非常值得一看。

3. 获得众人的合影后，如果林克已经拥有了自己的家，那么回家后会发生剧情，之后可以选择是否要把照片挂起来。选择同意的话这张照片就会永远摆在家里了。

4. 此次新增的剧情都可以在回想中查看。



文 水无月、八重樱 美编 咕噜

攻略透解 GUIDE THROUGH

流程通关时间约为：70 小时
游戏版本：1.1.0

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

异度神剑 2		Nintendo	NS
ゼノブレイド 2		角色扮演	中文版
2017 年 12 月 1 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 8618 日元			

本作是高桥哲哉监督制作的“《异度神剑》系列”最新续作，同时也是首款推出了中文版的《XB》作品。本作一改前作的写实画风，采用了典型日式动画的表现风格，绚丽的色彩与壮美的世界设定令人眼前一亮。但由于系统非常复杂，导致游戏本身相当慢热。玩家可能要坚持到流程过半，才能逐步体会到本作的精妙乐趣。但瑕不掩瑜，《异度神剑 2》仍称得上是为 JRPG 爱好者们量身定做的佳作。



键位操作

视角操作说明	
键位	说明
L+→	视角向右偏移
L+←	视角向左偏移
L+↓	视角返回正中
L+R	更改视角高度、距离
L+R（按下）	视角设定初始化

场景操作说明	
键位	说明
−	系统画面
+	主菜单
L	移动操作角色
L（按下）	切换迷你地图
R	视角操作
R（按下）	视角重置
↓	锁定目标时引诱敌人
R	锁定敌人
X	传送
Y	自动前进
A	确定/拔刀
B	取消/跳跃
R+B	解除锁定目标
ZL	异刃切换
ZR	显示现在的目的

战斗操作说明	
键位	说明
L	移动操作角色
L（按下）	面板详情开启/关闭
↑/→/↓	切换异刃
←	集中攻击当前目标
R	锁定敌人为目标
X/Y/B	武技
A	必杀技/救助
+	连锁攻击
R	视角操作
R（按下）	视角重置
ZL/ZR	认可连击申请
R+Y	变更为锁定左侧敌人
R+A	变更为锁定右侧敌人
R+B	收刀

初心者入门指南

游戏前期就可入手的稀有异刃！

游戏流程进入到第 2 章之后，玩家可以来到古拉的托里格镇。在这里的“玛吉杂货店”花费 50 万块钱可以购买到一颗“传承的稀有水晶”，这颗水晶必定会诞生稀有异刃“凛音”，作为战斗性异刃可以为玩家在中盘以前都提供很不错的帮助。

那么问题来了，钱从哪里来？50W 的巨款听上去简直吓死个人。但其实《XB2》赚钱是非常容易的事，只要去打捞就 OK 了。在“玛吉杂货店”对面的打捞店购买“白银气瓶”，然后就在托里格镇的打捞点打捞素材，再将素材转卖给“噗塔拉哈交易所”，就可以快速入手大量金钱。剧情进展到帝国后，打捞店中还会出现“黄金气瓶”，使用这个在 5 分钟内就可入手大约 10 万 G，保证各位可以迅速脱贫致富！

游戏前期就可入手的最强装备！

该最强装备同样与打捞有关，足可见成为御刃者也不能忘记老本行是何等重要。

首先玩家要知道，随着莱克斯打捞次数的增加，其打捞员等级也会提升，最低为 5 级，最高为 1 级。和阿伐利缇亚商会的格尔特蒙特飞行甲板的 NPC 莫奇莫奇对话，支付一定报酬就可查看到当前的打捞员等级，每晋升一级就可获得相应的报酬，打捞次数超过 100 次就可达到 1 级。

只要玩家达到 2 级打捞员水平（大约打捞 80 次），就可入手“银河魔方”这个装备，其效果为“自动攻击命中时有 50% 的概率发生 2 次攻击”，配合一些输出节奏快的武器（比如焰 / 光的圣杯之剑、圆环刃等）有奇效，即便是到了游戏后期也是最为强力的装备之一。（顺便一提，还想入手更多的“银河魔方”只能等到打倒最终 BOSS 了）



▲莫奇莫奇所在位置如图所示。

稀有核心水晶刷起来！

单机游戏中加入抽卡元素，并且附带自动保存功能，这一设定无论怎么看都对拥有纯正非洲血统的玩家们很不友好。且不说普通水晶的出货率，就连少见的稀有水晶也很有可能出现十连没有一个5星异刃的情况。事到如今再想全异刃收集，只有“勤能补非”这一条路等待着各位“非洲御刃者”们了。

这套做法比较适合在游戏中前期缺少稀有异刃的情况下使用。方法倒也不算难，只是比较花费时间。具体操作就是使用“黄金气瓶”在斯佩比亚帝国下层的打捞点进行打捞，QTE故意失败一次的话，会有较高概率可以捞起来寄居蟹这个敌人。该敌人必定会掉落“普通核心水晶”，一定概率掉落“稀有核心水晶”。玩家们在刷水晶时也可一并刷钱和打捞次数，可谓一举三得。



▲斯佩比亚帝国下层的打捞点。

活用“自动攻击移动取消”快速积攒武技槽吧！

本作的自动攻击模式伤害依次递进，理论上我们应保持普攻全部都打在敌人身上以获得最大收益，然而本作的自动攻击伤害是非常低的，自动攻击的目的在于积攒武技槽用于发动威力数十倍的武技、必杀技、异刃连击等高伤害技能，而非造成可观伤害。

理解了上文所说的内容后，再来谈谈“自动攻击移动取消”。本作的自动攻击只能在角色站在原地时才能打出连段，一旦移动，连段就会中断，并从头再来。如果玩家在角色第一招命中敌人的瞬间（画面上出现伤害数字）稍微往斜下方推动一下左摇杆，就可以中断连段，如此反复即可持续使用第一段自动攻击来攻击敌人，这就是“自动攻击移动取消”，用此种方法积攒武技槽的速度要快于全段普攻的积攒速度。

托里格镇的小角甲兽千万别打死！

在玩家最初旅途就会抵达的托里格镇，东侧的库莱姆农场会接到一个养育角甲兽的委托。

最初这只角甲兽只有1级，由于血槽可见，所以很容易被当做是杂鱼一刀切死。但大家千万不要手欠，因为通过喂养饲料的方式可以将它养到99级，成为“猛进的角甲兽王”，打倒它不但可以给予玩家将近10万经验，而且会掉落稀有核心水晶、史诗核心水晶以及武器晶片。注意，这只角甲兽只有养育到LV99之后才能重复击杀，之前如果不慎将其打死是无法复活的。



善用传送功能！

《XB2》的地图非常大，但相应的也设置了众多传送点。只要去过该区域，以后就可以通过传送功能直接传送至此地，并且不需要支付任何费用。另外由于本作没有空气墙设定，在云海边缘行走或是战斗时，很容易掉下云海。此时也可以使用传送功能返回地面。

请记得及时保存！

《XB2》采用的是手动保存的设定，玩家在非战斗状态下按下“-”键就可以保存当前记录。另外，抽异刃时系统也会自动保存。介于NS会有小概率出现游戏报错强退的情况，为避免数小时的辛苦付诸东流，请记得及时保存存档，特别是在BOSS战结束后。

系统解说

异刃的基本知识

●**什么是异刃**：异刃是支援型角色，实际战斗中他们会通过牵绊为御刃者输送能量，满足条件就可发动威力强大的武技、必杀技以及异刃连击等大伤害技能。

●**异刃的种类与位阶效果**：进入第4章之后玩家就可以同时装备三个异刃了。异刃有回复、防御、攻击三种类型。在异刃界面的战斗类别中就可直观看到该异刃所属是哪种风格。三个异刃同时装备的情况下会影响到“位阶效果”，该效果可在“角色→角色选择→异刃绑定”的界面中查看到。举例来说，玩家同时装备回复、防御、攻击各一个异刃，“位阶效果”就是“受到伤害减少·小、伤害输出提升·小、回复瓶的回复量提升·小”；同时装备攻击×3的话，“位阶效果”就是“伤害输出提升·大”。玩家可根据自己的需求来调整异刃的种类。



●**异刃入手条件**：除剧情中必定会入手的异刃外，大多数异刃需要玩家在入手了“核心水晶”的前提下，在“异刃管理→异刃调谐”中选择角色进行调谐入手。“核心水晶”共有三种，分别是普通、稀有、史诗，抽出稀有异刃的概率依次递增。为抽卡角色装备上提升幸运值的装备，也可以提升稀有异刃的出现率。此外，在进行调谐时可以使用增幅器，效果为提升某一类型异刃的出现率，不过基本来说还是看脸……

由于异刃是捆绑抽卡角色的，所以玩家在调谐时不要只使用莱克斯，而应尽量确保每名队友都有异刃可用，否则后期有些需要技能解锁的场景会无法开启。

●**场景技能与异刃的去留**：《XB2》的地图中有一些特殊的像小山一样的标志，这些地方（和某些宝箱）都需要运用到异刃的场景技能才能解锁。

先来说一下异刃的场景技能。每个异刃都拥有自己的场景技能，在异刃的界面按L键切换到“场景技能”页面就可以查看到。稀有异刃的场景技能都是固定的，普通异刃则是随机产生。场景技能最少是一个（即该异刃的属性技能），最多为三个，这些场景技能除可用来解锁地图和开宝箱外，有些还关乎到采集入手道具数量、佣兵任务等等。

接下来谈一谈异刃去留的问题。使用普通核心水晶是可以抽出大量1、2星异刃的，但玩家可持有的异刃数量有限，势必要释出一些不太需要的。如果玩家不知道该选择释出哪些异刃的话，就优先释出只有一个场景技能的异刃，某些有两个场景技能但不太重要的异刃（例如植物学、矿物学）也可以释出，但如果技能涉及到佣兵团任务的，就尽量还是保留吧。

最后来说一说如何使用异刃的场景技能解锁地图上的场景。在调查这些场景时，会出现所需的技能提示，例如下图所示的破墙需要“地属性之力LV05”和“怪力LV05”，只有当玩家所携带的异刃（指装备到身上）的场景能力满足这一条件时，该场景才能解锁。但所需的能力并不是针对单一异刃，而是当前小队所有异刃的能力总和。比如，当前小队中有5个异刃拥有“地属性之力LV01”的场景技能，那么总和就是LV05，就可以满足“地属性之力LV05”这个条件。当然，大多数场景的解锁都需要达成两个以上的技能条件，技能凑不出来的话只能等游戏后期再来了。



▲在这里可以查看到该异刃的场景技能。



▲很多场景的解锁条件都比较奇刻。

●属性相克：本作共有8种属性，分别为火、水、风、冰、地、雷、光和暗。属性两两相克，详情可参考下图。其中光属性的异刃只有光和KOSMOS这两位。属性关乎到“异刃连击”以及“连锁攻击”的伤害效果，这些会在下文中加以说明。



●牵绊系统：进入战斗后，在御刃者和异刃之间可以看到一条光线，这就是牵绊。随着战斗时间的增加，光线的颜色会由蓝色变为金色，金色状态下二人之间的牵绊最强。牵绊达到最高时，可以发挥出异刃的最强能力，必杀技的等级也会上升一段。但要注意，战斗中御刃者与异刃相隔太远的话，牵绊线就会断掉，此时所积累的牵绊量也会被清空。

另一个与牵绊系统相关的，就是“牵绊圆环”。通过与御刃者信赖度的提升，可以解锁“牵绊圆环”上的技能。不过解锁了“牵绊圆环”上的技能也不代表就一定可以用，有些技能必须要满足一定的条件后才算真正开启，具体条件可在该技能点上查看到。

比如下图所示的白虎的技能“猛虎激振”，就需要先在英维迪亚打倒珍稀种怪物以外的6只狼兽族。



●信赖度：“信赖度”不但关乎到“牵绊圆环”的解锁，也影响到战斗中异刃的切换速度。提升信赖度有以下几种方法：

1. 将异刃带入队伍中完成各项任务。

2. 战斗中与异刃的牵绊达到最高。

3. 在世界各地会看到一些“牵绊对话”点（一个握手的图标），走过去调查即可。（在各地住宿时有可能会获得牵绊对话地点的提示）

4. 派遣他们完成佣兵团的任务。

5. 在背包中放入异刃喜欢的东西。

6. 装备可以提升信赖度的辅助核心。



战斗系统解说

●战斗入门：战斗方法简单来说就是先使用自动攻击积攒武技槽，武技槽满了之后就可发动威力更大的武技。使用武技发动有效攻击可以大幅增加必杀技槽。可以发动必杀技时，画面上会有按键提示。

●武技取消：了解了基本战斗方法后，就要熟练掌握“武技取消”这个技能了。说白了就是在武技槽已满的前提下，普通攻击结束的瞬间按下武技键，此时画面上会出现一个蓝环提示，造成的伤害比非“武技取消”状态下要高，必杀技槽提升量也更多。

●异刃连击：发动武技就可积攒必杀技槽，必杀技一共有4级，威力依次递增。必杀技在满足一定属性条件下可达成三段连携，我们称其为“异刃连击”。发动“异刃连击”需要具备以下几个条件：

1. 必杀技的等级依次递增，比如第一段必杀用的是1级以上，第二段就要用2级以上，第三段就要用3级以上。

2. 在限定时间内发动下一次必杀技，时间槽显示在敌人名字的右上方。



异刃连击派生条件

一段	二段	三段	效果
火	火	火	封印自爆
火	火	光	封印牵绊下降
火	水	火	封印自爆
火	水	冰	封印异刃封锁
水	水	水	封印恶臭
水	水	暗	封印增援
水	地	风	封印吹飞
风	风	地	封印御刃者封锁
风	风	雷	封印后方攻击
风	冰	冰	封印异刃封锁
地	火	风	封印吹飞
地	火	地	封印御刃者封锁
地	地	雷	封印后方攻击
雷	火	风	封印吹飞
雷	火	冰	封印异刃封锁
雷	雷	水	封印恶臭
冰	水	风	封印吹飞
冰	冰	地	封印御刃者封锁
冰	冰	暗	封印增援
光	光	光	封印牵绊下降
光	光	水	封印恶臭
光	雷	火	封印自爆
暗	暗	暗	封印增援
暗	暗	地	封印御刃者封锁
暗	光	雷	封印后方攻击

3. 达成“异刃连击”的属性派生条件。发动第一次必杀技后，在画面的右上方就会出现必杀技的派生条件，玩家需要按照派生条件来依次发动第二段必杀技和第三段必杀技，才能构成“异刃连击”。

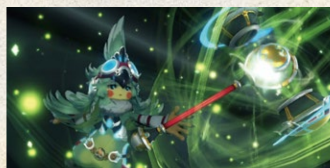
成功达成“异刃连击”的奖励是很丰厚的，首先它会给敌人附加上一个负面效果，例如无法使用吹飞、无法呼叫援兵等等，对战斗帮助很大；其次，它会根据第三段必杀技的属性给敌人附加上一个“属性球”的效果。

●属性球：敌人身上的“属性球”每种属性只能附加一个，比如在已经附加了火属性球的前提下继续在第三段使用火属性必杀技，“属性球”也不会增加，需要使用其他“连锁攻击”来附加别的“属性球”，最多可附加8个“属性球”。并且下一次“连锁攻击”给予敌人的负面效果会覆盖掉上一次的。

●连锁攻击：进入战斗后，在画面的左上方可以看到一条三段的小队槽。这个槽有两个作用，攒满一条之后就可以用来复活一名HP为零的同伴（靠近倒地的同伴按A键），攒满三段的话，按下“+”键可发动“连锁攻击”。“连锁攻击”基本来说就是轮流使用小队全体成员的必杀技，如果此时敌人身上有“属性球”的话，使用相克的必杀技可在两次内将“属性球”击破（非相克属性必杀技需3次才能击破）。成功击破“属性球”可以获得新一轮“连锁攻击”的机会，并且伤害倍率会提升。

但在敌人身上同时存在多个“属性球”的前提下，有可能会出现一轮无法击破任何一个“属性球”的情况（因为可攻击的“属性球”是随机的）。不过“属性球”的破坏状态是保留的，玩家可以等到下一轮“连锁攻击”再战。

另外焰在进入第8章后可以解锁觉醒模式，觉醒模式下的焰在参与连锁攻击时对所有的属性球都能造成伤害。



●总结：综上所述，在战斗中想要打出高伤害，目标就是给敌人附加上尽可能多的“属性球”后发动“连锁攻击”。附加“属性球”的条件是对敌人发动“异刃连击”，如何快速积攒必杀技槽才是战斗的关键。在可以装备3个异刃之后，通过切换异刃的方法可以依次使用三名异刃的三套武技，必杀技槽提升速度很快。如果能点出御刃者的“牵绊圆环”上“武技连锁”这个技能，更可跳过普通攻击的起手阶段直接连续使用武技，攒满必杀技槽问题不大。之后就是看玩家如何合理利用手中已有的异刃来规划“异刃连击”从而赋予敌人更多的“属性球”了。

●御刃者连击：御刃者自己也有



一套连击法则，相比起异刃那一套要简单不少，只有四段，依次为：破防→倒地→浮空→猛击。这四个效果是跟随武器走的，比如战斧的“强力滑行”附带浮空效果，双镰刀的“猛击之翼”带猛击效果。在御刃者的“武技强化”界面，左下方的“反应动作”会提示该技能是否携带特殊效果。“御刃者连击”的目的不在于打出伤害，而在于控场，如果这四段全部命中敌人的话，敌人就会无法行动一段时间，为我方争取到很好的输出机会。另外，“御刃者连击”全部命中时掉率也会提升。最重要的一点是，将敌人打浮空会掉落中血瓶，对敌人使用猛击会掉落大血瓶，在某些缺少回复技能的战斗中（比如第7章），用“御刃者连击”可有效提升存活率。



●融合连击：“御刃者连击”与“异刃连击”重合发动时就会诞生更强力的“融合连击”，此时画面会暂时停顿并出现文字提示，例如倒地、浮空等。除伤害提升外，“御刃者连击”和“异刃连击”的持续时间也会延长，同时发动“连锁攻击”所需的能量槽也会增加。

NOTICE：你不可错过的非洲战神异刃！

1、2星的普通异刃乍看之下没什么太大作用，但也存在着2个相当逆天的稀有战斗技能。分别是：

破球者：在连锁攻击中进行攻击时有60%的概率对相邻属性球也造成伤害。

产球者：产生异刃连击时，有60%的概率追加属性球（全体效果）。

从描述就可以看出，这两个战斗技能的逆天程度。如果抽到了拥有这两个技能的普通异刃，可以考虑将他们带进战斗中。

角色菜单说明

●武技强化：御刃者的武技需要使用WP点数进行强化，通常WP是使用该武器战斗后获得。此外，普通异刃习得“牵绊圆环”的全部技能后可入手道具“武器术入门书”，在“武技强化”界面按X键使用它可入手1000点WP。

●武器强化：可使用入手的核心晶片直接强化当前异刃的武器。核心晶片在城镇的商人处可以购买到，部分主线任务也会掉落。

●异刃绑定：异刃只会绑定抽到他的御刃者，举例来说如果玩家用莱克斯抽出了稀有异刃凛音，那么只能由莱克斯来使用，尼娅是用不了的。不过莱克斯在游戏后期可以使用全部异刃，所以不用太在意他之前绑定过哪些。其他御刃者如果想使用同伴（比如莱克斯）的某个异刃，就需要用到稀有道具“超频”。该道具可通过全部点亮御刃者的“牵绊圆环”来入手。

●牵绊圆环：御刃者的“牵绊圆环”使用技能点数就可逐步解锁。异刃的“牵绊圆环”在提升信赖度后就可解锁一部分，另一些则需要达成特定条件。

●饰品装备：御刃者的装备槽，即便是同一种装备也有稀有度区分，金色的属性最好。

●辅助核心装备：异刃用的辅助核心大多是从敌人身上掉落，以及完成佣兵团任务入手的。但入手之后并不能够直接装备上用，需要先在城镇的辅助核心店中使用采集到的素材对辅助核心进行炼制，炼制后才可为异刃装备使用。

●收纳包设置：玩家在各个城镇可以购买到食物、乐器、美术品、书籍等物品。这些物品都自带一定效果，将其放入收纳包中就会发挥作用（但有时间限定）。无论是御刃者，亦或是异刃，都有自己的喜好，放入喜欢的道具效果会更好。下面就简单介绍一下几位主线登场的御刃者和异刃的喜好种类。

姓名	喜好种类
莱克斯	饮料、美术品
焰	蔬菜、书籍
光	甜品、美术品
尼娅	鱼类、纺织品
白虎	肉类、桌游
虎	饮料、乐器
花JS	主食、乐器
花JK	蔬菜、美术品
朱雀	鱼类、桌游
齐格	肉类、纺织品
彩歌	肉类、书籍
梅勒芙	蔬菜、美术品
迦具土	甜品、化妆品

佣兵团

第4章开始，主菜单界面下的“佣兵团”就会开启。玩家可将暂时不用的异刃派遣出去完成任务，不但可以入手经验点数，有些任务还会奖励不错的装备和辅助核心。所有佣兵团任务都设置了一定的条件，简单一点的就是要求某一属性、性别的异刃达到一定数量，困难一些的则会设置更多的任务条件，相对的，完成任务的奖励也就更好。只要满足条件将佣兵团派遣出去，该任务就必定会成功。玩家只需要等待时间结束即可。但要注意，佣兵任务的时间是游戏内时间，而非现实时间。

佣兵团也有等级设定，初始为LV1。满级后返回弗雷斯贝古村庄的佣兵团本部，找NPC勇对话，可接到任务“物资危机”。完成任务后可提升佣兵团等级，能够派遣的部队数量也会增加。

高效发展城镇的方法

《XB2》为城镇设置了发展度，最初为1★，最高为5★。城镇的发展可通过以下几种途径：

1. 花钱买东西。
2. 和街道上的NPC对话。
3. 完成街道上NPC给予的支线任务。

实际上，玩家只要有一些启动资金，在城镇购买“黄金气瓶”，然后将打捞上来的东西转卖给交易所就可以快速提升城镇等级了。城镇等级提升之后会追加新的支线任务、佣兵任务，商店会追加新商品，并且还会打折，请尽快提升城镇等级吧！

不过，就算将城镇的发展度提升至最高，也不代表可以购买到全部商品。部分商品需要持有契约书才会出现在商店中，而契约书只能通过完成佣兵团指定任务才可入手（该任务为粉红色LOGO开头）。只有购买到商店中的全部商品，才可购买到“店铺产权证”。“店铺产权证”可直接给予玩家一定的特殊效果（比如掉落道具的手机距离提升50cm等等）。



迷你游戏《TIGER！TIGER！》

在托里格镇的虎的家中，可以游玩迷你小游戏《TIGER！TIGER！》。操作方法很简单，左摇杆是移动，A键是攻击。迷你游戏的目的在于打捞以太结晶，这也是提升花战斗力的惟一途径。但说实话这小游戏对于手残玩家来说是不友好的，觉得太浪费时间的玩家可以等到12月22日游戏更新1.1.1版本，届时会追加《TIGER！TIGER！》的简单模式。



流程攻略

在正式开始游戏之前，系统会让玩家选择游戏语言（仅限日版，有简体中文 / 繁体中文 / 日语可选），注意一旦选定之后，在游戏流程中将无法再修改游戏语言。

第1章 相遇

序幕

在一段开场剧情，主人公莱克斯将会首先和打捞上来的敌人（Lv1 王冠铠虾）进行教学战斗，这是让玩家熟悉基本操作的一场战斗，按 R 键为锁定敌人，锁定敌人后按 A 键进入拔刀状态后就可以对敌人发动自动攻击。莱克斯的大剑的自动攻击分为 3 段，威力会逐级增强，同时 X、Y、B 键可以使用对应键位上的武技，在这场战斗中血量较低时只需要使用“钩锚发射”即可从敌人身上打出回复瓶，击破敌人后进入剧情。

阿伐利缇亚商会

1. 在格尔特蒙特返航港下船之后，前往商会的中央交易所，和梅洛洛对话后获得打捞报酬 200G，商会市场中有许多商店，不过目前尚不能买卖物品。

2. 拿到报酬后在商会中闲逛下，稍微走一段路就会碰到普宁先生，普宁先生告诉莱克斯阿伐利缇亚商会的巴恩会长有一项大工作正在找他。

3. 穿过阿伐利缇亚市场后前往阁楼的会长室，发生剧情，获得了 10 万 G 定金。

4. 之后回格尔特蒙特返航港找爷爷（青龙）对话，顺便给旁边负责停泊收费的 NPC 一点小钱（这是一部分稀有异刃关键牵绊解锁条件“完成小小善行”所需条件之一），并触发主线任务“重要工作之前”。

主线任务“重要工作之前”

报酬额	0
EXP	40
SP	0

完成方法：①前往阿伐利缇亚商会的闪亮亮饰品店，用5000G购买深渊背心。

②去和中央交易所的梅洛洛交谈，再去市场东侧找运输商马克西姆交谈，可以选择是否寄9万G回家，在这段剧情后可以获得食物炙烤云海蟹。

③在去和最东面的打捞甲板处的伊鲁伊鲁对话并拿到白银气瓶，去旁边的打捞点尝试打捞，这里可以适应一下打捞要素里的按键挑战，打捞结束后有可能会刷新敌人（行军寄居蟹），出现敌人的话将之击破即可，和伊鲁伊鲁报告并获得3个普通气瓶。

④之后前往3楼肚扁扁食堂，在鲜活鲜活鱼店购买食物随意购买一些食物后完成任务。



5.完成主线任务后去肚扁扁食堂尽头的莱姆莱伊姆旅店休息（旅店可以用奖励经验升级）

6.一觉醒来后就可以去格尔特蒙特出发港启程了，此时阿伐利缇亚商会的部分商店也开启了买卖物品的功能，同时莱克斯也可以开始设置收纳包里的携带品了。

7.离开商会，到达格尔特蒙特出发港后和NPC斯布拉对话，搭乘云海调查船“涡潮号”正式启程。

8.同时阿伐利缇亚商会的部分支线任务也得以解锁，在启程之前不妨先清理掉几个支线积累一些经验吧。

云海调查船 涡潮号

1. 首先在 1 层和尼娅、白虎对话。

2. 前往 2 层和真对话。

3. 再前往调查船的甲板上，和灭、斩铁对话。

4. 之后在最上面的瞭望塔和 NPC 莫奈尔对话，选择和他换班。

5. 入夜后发生剧情，之后下楼梯赶往集合地点，到达古代船入口处发生剧情。

古代船

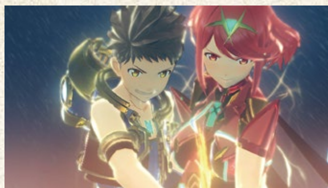
1. 此时真、灭、尼娅三人会加入队伍，需要从中选择两人作为队友，在古代船入口处会出现一只怪物（Lv2 王者海蟑螂），击破后可以进入古代船内部。

2. 船中有着许多游荡的怪物，这里需要熟悉在锁定怪物后按方向键↓将远处的怪物吸引过来的操作，以避免因冒进被众多怪物围殴的状况。

3. 在船内一路向下，途中有一处高于较高平台上的宝箱是需要从上一层的缺口处跳下才能拿到的，另外还有一处坏掉的墙后的宝箱需要从另一侧道路的下面过去，会发现正好能来到那面墙的后面，可以打开宝箱。

4. 来到第一燃料库，获得以太动力缸，之后将其放入系统控制室内的以太燃料口中，再启动中央操作盘以打开闭锁的门，继续前进会发生 BOSS 战。

5. 注意真和灭的级别都是 Lv5，比莱克斯和尼娅都要强，且因为之后尼娅会正式入队，所以想降低一下古代船的攻略难度并看一看真和灭战斗姿态的话，可以在这时将二人编入队中



BOSS

Lv4 巨刃海豚蜥

BOSS 一开场就会使用威力比较高的突进攻击，迅速进入拔刀状态后横向移动避开 BOSS 的攻击，让其他队友拖住 BOSS 仇恨。莱克斯在 BOSS 背后或者侧面攻击即可，注意和其保持一定距离以回避 BOSS 的范围攻击，确保攻击刚好能够打到 BOSS 即可。

6. 战斗结束后发生剧情，莱克斯发现自己身处一处神秘场所之中，此时前去山丘上的少女身边，在一连串剧情过场后，女主角焰成为了莱克斯的异刃，接下来再度进入 BOSS 战。

BOSS

Lv5 灭

这是一场莱克斯和灭的 1 对 1 战斗，会有关于必杀技和异刃连击的相关教学。HP 较低时的话依然可以使用通过“钩锚发射”获得的回复瓶补血。当攒够必杀技槽时按 A 键发动必杀，之后顺利完成异刃连击的按键挑战便能对 BOSS 造成很大伤害。

7. 战斗胜利后有一段非常精彩的剧情过场，之后第 1 章结束。

第2章 机械人偶

古拉 下层

1. 开场剧情之后，莱克斯发现自己身处古拉的领土之上，目前的位置是在古拉的下层，此时可以开启地标“遗忘之地”。

2. 搜索森林可以找到爷爷，找到爷爷后发生剧情。

3. 穿越莱克特湿原后继续沿路前进，一路到达先驱者们的桥后会出现场景技能教学，利用焰的场景技能烧毁树木得以继续前进 并开启地标“灵树古道”。

4. 下来会遭遇敌人（Lv6 食虫巨蛙），尼娅和其异刃白虎会协助主人公战斗，胜利后尼娅和白虎会正式加入队伍。尼娅的异刃白虎是回复型异刃，队伍中有了治疗会让之后的战斗简单不少。

5. 通过马斯拉灵泉之后，爬上古拉的上层右半身，途中有树木挡路的话依然用焰的场景技能烧毁即可。

古拉 上层 右半身

1. 来到上层后开启地标“眺望之丘”，之后从小路向下来到休憩饮水处，接下来一路向东前往古拉最大的城镇托里格（城镇在眺望之丘处直接就能用肉眼看到，往那个方向跑就对了。

2. 上层右半身的地图非常庞大，同时也混杂着各种不同等级的敌人，更有诸如 81 级的大猩猩、90 级的暴龙等强敌，因此一路上要小心避开各种高级怪物（注意有些强敌的索敌范围很大），到达托里格镇。



托里格镇

1. 一进城镇就会发生剧情，剧情后绕过一片混乱的拉康特喷泉，前往后巷的奥贝拉小道。

2. 由于之后的剧情会消耗一定数额的金钱，建议到达这里后先不要购物。

3. 在通过奥贝拉小道时会被斯佩比亚帝国军的士兵追上，发生 BOSS 战。

> **BOSS**
>
> **Lv8 帕克斯警卫队长、**
> **Lv6 斯佩比亚士兵×2**
>
> 利用R键切换当前目标的功能，优先打倒两名杂兵后再对付帕克斯警卫队长，HP 较低且尼娅来不及补血时记得使用“钩锚发射”制造回复瓶。

4. 胜利后斯佩比亚帝国特别执政官梅勒芙的异刃“迦具土”会出现，再度发生 BOSS 战。

> **BOSS**
>
> **Lv10 迦具土、**
> **Lv8 帕克斯警卫队长**
>
> 迦具土攻击力比较高，因此需要优先对付较弱的帕克斯警卫队长，尽快击破警卫队长后可以比较从容地应战。多利用武技的取消攻击和异刃必杀技即可。

5. 战斗结束后发生剧情，尼娅和白虎被帝国军抓走，莱克斯在逃跑途中被诺彭族少年虎救下。

6. 在虎的家中解锁地标“虎的家”，同时会有让焰制作料理的教学，之后开启主线任务“尼娅的情报收集”。

主线任务“尼娅的情报收集”

报酬额	0
EXP	120
SP	0

完成方法：去托里格镇分别和几个NPC打探消息，寻找尼娅的情报。
①和波罗交谈，获得道具“关于处决的传闻1”。
②和爱德华交谈。
③和希哈尔对话（背后宝箱能拿到好几个普通核心水晶）。
④和萨涅玛对话。
⑤和情报商人加布加布对话，用3000G购买“关于巨神兽战舰的传闻”。
⑥和席尔瓦对话。
⑦和拉康特喷泉东面的莫对话，获得“伊拉成员的姓名”，完成全部情报收集结束后完成任务。

7. 注意在镇上会发生进行异刃调谐的教学剧情，获得“无名的核心水晶”，之后便可以打开菜单通过异刃调谐功能，通过消耗核心水晶来获取新的异刃了，之后还会有异刃辅助核心相关的教学。

8. 回到虎的家里后发生剧情，莱克斯决定帮助虎制造人造异刃。

9. 前往镇上的玛吉杂货店购买人造异刃的零件，却发现零件卖完了，为了收集零件不能不得另找途径，开启主线任务“获得完美测距传感器”和“获得转轮连接器”。

主线任务“获得完美测距传感器”

报酬额	0
EXP	140
SP	0

完成方法：讨伐拉姆卡斯离岛的裘潘寄居蟹，拉姆卡斯离岛在托里格镇西南（托里格镇和眺望之丘直线距离的中间位置），出镇后在晚风草原的位置一路向西南方向进发即可。

主线任务“获得转轮连接器”

报酬额	0
EXP	150
SP	0

完成方法：购买或打捞3个转轮连接器，转轮连接器可以直接在玛吉杂货屋购买，一个4000G，没钱的话也可以在镇上的打捞点通过打捞获得。

10. 收集玩零件后回虎的家发生剧情，人造异刃花JS正式加入的队伍，同时会解锁可以获取用来强化花的以太资源的小游戏“TIGER! TIGER!”。

11. 前往托里格镇的加雷古洛之丘，看到了帝国军的巨神兽战舰，接下来需要沿着大树根部进入巨神战舰，在从此处场景南侧的边缘一路跳下去，可以找到梯子标志，爬下去之后可以一路向下到达通向战舰的树根。

巨神兽战舰

1. 爬上战舰后利用花 JS 的场景技能“怪力”打开战舰通气口，众人进入战舰同时开启地标“压舱水排放口”，之后前进，开启地标“左舷外围通道”，打开路上的红门之后一路到达第一单人牢房区域发生剧情，救出白虎。

2. 之后前去营救尼娅，在机关室区域会有蒸汽喷发的地形，一旦接触会大量损血，需要利用花的能力关闭附近的蒸汽阀才能继续前进。蒸汽阀共有两处，一定要都关闭后才能顺利前进。



3. 通过机关室来到上层后，开启地标“中央甲板通道”，之后可以穿过奥尔诺食堂或者居住区来到医疗室附近的第二单人牢房区域，由于战舰内地形狭窄，敌人众多，贸然前进很容易陷入大量敌人的包围，因此需要步步推进，尽量将敌人一个个引过来消灭掉。

4. 到达第二单人牢房区域后，击破看守的敌人并救出尼娅，剧情后获得“第一防卫隔离壁钥匙”。这里看守的敌人可能是斯佩比亚中士或是士兵，中士的血量较高需要优先击破，注意战斗时尽量不要吸引到周围其他的人。

5. 之后前往第二单人牢房区域东侧的兵器整备室，发现无法前进只能另寻道路，在整备室中可以获得“第二防卫隔离壁钥匙”。

6. 现在要想办法前往兵器整备室2层，于是有了钥匙后可以打开奥尔诺食堂西面原本不能打开的门，来到舰桥区域，这里可以开启地标“舰桥”和“右舷中央甲板”。

7. 从右舷中央甲板向东，可以从机库通道来到兵器整备库 2 层，启动电路盘为下面的机库隔离操作盘充电，之后调查联络盘打开通往下面的捷径，同时这里还会有牵绊对话的教学。

8. 启动机库隔离操作盘后打开隔离壁，准备迎接 BOSS 战。

> **BOSS**
>
> **Lv13 莫夫**
>
> 第一次遭遇带着异刃的 BOSS，不过难度并不算高，战斗中只要注意回复即可，胜利后获得“收纳包扩张工具”。

9.BOSS 战胜利后离开战舰来到斯佩比亚军托里格基地，开启地标“联络桥”。

10. 剧情后斯佩比亚帝国特别执政官梅勒芙及其异刃迦具土一起出现，莱克斯等人又要迎来一场恶战，取胜后第 2 章结束。

> **BOSS**
>
> **Lv15 梅勒芙**
>
> BOSS 的攻击力较高，在保证回复的同时，灵活使用异刃的必杀技所构成的异刃连击将其击败。

第3章 战争

古拉 上层 右半身

1. 剧情后莱克斯的位置在上层右半身的中上部 这里可以开启地标“旅行者休息树”。同时旅馆解锁“好好休息”，可以由此方式来改变当前的云海状况。

2. 下一个目的地是上层左半身的乌摩恩造船厂，从旅行者休息树的位置一路向北，开启地标“脊椎骨的界线”。

古拉 上层 左半身

1. 到达“脊椎骨的界线”之后，向西穿过梅那斯左肩区，到达乌摩恩造船厂。

2. 进入乌摩恩造船厂后发生剧情，开启主线任务“乌摩恩的船”。

主线任务“乌摩恩的船”

报酬额	0
EXP	300
SP	0

完成方法：①首先需要去找10个拼图木和5个金刚木回来给乌摩恩，拼图木在整个古拉多个采集点都可以采到，最方便的采集点是上层右半身的地标“眺望之丘”左侧的采集点和托里格镇中地标“加雷古洛之丘”东侧的采集点（不过并不是100%概率出，可以通过反复传送来刷新采集点）。
②金刚木的位置在古拉上层右半身的绝境点“日出岩屋”，前往此处的具体方法如下：首先传送到利塔绿洲（眺望之丘北面略东的地标），会看到右手边有一条巨大的树根，沿着树根爬上高台，向左边一路沿着上坡，一路前进到最里侧后顺着树藤爬上更高层就能到达日出岩屋。路上有不少敌人挡路，注意不要引到附近的75级飞龙。
③收集完材料后回乌摩恩造船厂向乌摩恩报告，获得3个绿色花粉球，回托里格镇旅店选择“好好休息”。
④休息后在云海满潮时前往古拉下层的马斯拉之泉去捕捉巨神兽，这里只需要传送到眺望之丘，回头往下层前进就会发现巨神兽，靠近巨神兽后发生剧情，再回去向乌摩恩报告，完成任务。



▲要去日出岩屋的话需要从此处右侧的树根爬上到对面高处后，再沿着左边的坡道向上。

3. 完成造船任务后，和乌摩恩对话，选择“出发”，之后会发生一连串剧情。

英维迪亚烈王国 头部

1. 剧情后莱克斯一行人来到了英维迪亚巨神兽内部，起始位置是在头部，剧情后开启地标“下颚漂流地”。

2. 向南进发，在分岔路走上面的气管洞窟（不要走下面的酸液胃管），开启地标“龙的气管”，之后到达杰诺巴斯大空洞，发生BOSS战。



BOSS

Lv20 凡达姆、Lv18 勇、Lv19 周

按照敌人等级从低到高的顺序一个个击破，优先击破勇和周，之后再对付凡达姆。

3. 通过杰诺巴斯大空洞后，来到弗雷斯贝古村的正门，剧情后进入弗雷斯贝古村。

弗雷斯贝古村

1. 在弗雷斯贝古村内可以闲逛下，之后和NPC卡尔多尼对话发生剧情。并开启地标“佣兵团本部”。

2. 在弗雷斯贝古后门和凡达姆对话，凡达姆和其异刃朱雀暂时加入，金钱充裕的话建议在村庄内的锻冶屋购买晶片把异刃们的武器全部强化一下。

英维迪亚烈王国 头部

1. 从后门出来后沿路前进，在以太瘴气处发生剧情，利用朱雀的场景消除以太瘴气，之后继续前进到达杰诺巴斯眺望台，开启地标“大胸骨拱门”。

2. 在大喷气孔附近会遭遇敌人（Lv21 狂暴巨牛怪），这是一场关于御刃者连击的教学战斗，需要提前将莱克斯的“钩锚发射”武技装上，在尼娅对敌人发动破防效果后，使用“钩锚发射”等倒地效果的武技就能使敌人暂时陷入倒地状态。

3. 来到最高处的魂之顶，遭遇BOSS战。击破BOSS后获得豪迈的核心水晶（后面随着剧情进展可以让用来调谐获得稀有异刃力男）。

BOSS

Lv22 长老蜘蛛

难度不高，是一个正好让玩家练习使用御刃者连击的BOSS，队伍血量较低时多使用生成回复瓶的武技即可。

弗雷斯贝古村

1. 返回弗雷斯贝古村，在修炼场附近发生剧情，“伊拉”的成员义经袭来，发生BOSS战。

2. 战斗结束之后凡达姆离队，再去修炼场发生剧情，做完出发准备后去弗雷斯贝古村正门和凡达姆对话，选择出发。

BOSS

Lv24 义经

这是一场关于连锁攻击的教学战斗，由于开场我方就直接得到了队伍槽满和BOSS身上水属性球的奖励，因此直接发动连锁攻击，用焰的必杀技比较容易打破属性球，可以给BOSS造成巨大伤害。

英维迪亚烈王国 腹部

1. 从弗雷斯贝古村正门出去，向西来到巨神兽的腹部，开启地标“青之岸壁”，这里会发生剧情并和中二王子齐格战斗，难度不是太大，当然之后还要数次和他交手。



■沿着湖上跳八石到达对岸。

2. 胜利后继续向南面王都方向前进，先沿着西侧的岸壁前进，开启地标“湖上跳八石”。

3. 从“湖上跳八石”处通过水域上由石块铺成的路，之后向东进入法凌水域，再向南面进发通过法凌中央华段群后，往东南侧过去一点可以开启地标“罗尼大树”。



■这里需要用场景技能打开水门。

4. 再往南可以来到贝尔扎水门，这里有一处堵塞的水门需要从西侧过来，再使用场景技能（火属性之力Lv1、风属性之力Lv1）才能打开，角色绑定对应属性的

异刃就 OK 了。

5. 通过水门后可以开启地标“萨尔德门”，往西前进通过穿孔桥，再往南可以开启地标“奔溃的岩门”，之后继续一路往南通过列柱街道后就能进入王都冯斯麦姆了。


■沿路前进就能到达王都冯斯麦姆。

王都冯斯麦姆

1. 剧情后前往商业区，会有一场和蛮横御刃者之间的战斗，可以用其来练习施加属性球之后的连锁攻击。

2. 前往巴杰纳剧场的团长房间，剧情之后回商业区的佛尔玛雷旅店，和 NPC 冈多特对话。

3. 剧情后焰会暂时离队，沿着首都的阶梯一路向上来到泽温特宫殿广场，开启地标“冯塔纳大圣门”后向南来到卡拉姆遗迹，迎接 BOSS 战，胜利后获得朱雀的核心水晶，第 3 章结束。

BOSS

Lv24 义经、Lv26 灭

这场战斗有一定难度，由于只需要将任意一人的 HP 削减到一半以下就会发生强制剧情中断战斗，所以我方可以优先集中攻击较弱的义经，尽快对其施加属性球后以连锁攻击结束战斗。灭会在战斗中使用嘲讽技能强制成为我方角色的攻击目标，不过持续时间不长，效果结束后迅速将目标切回义经就行。打掉义经一半血量后会发生焰变身为光的剧情，之后战斗就轻松很多了。光的必杀由于是光属性，异刃连击可以使用光 - 光 - 水的组合或是直接使用高级别的单发必杀都没什么问题。



第4章 天之圣杯

王都冯斯麦姆

1. 剧情后触发主线任务“凡达姆的意志”。

主线任务“凡达姆的意志”

报酬额	0
EXP	290
SP	0

完成方法：①前往弗雷斯贝古村，和勇对话，选择继承佣兵团，主菜单解锁“佣兵团”功能。

②派遣任意异刃完成佣兵团任务“最初的任务”，只需要1分钟即可，很快。

③完成任务，打开佣兵团菜单接受报酬后，再度向勇汇报。

2. 前往王都冯斯麦姆东面的港口，开启地标“冯斯麦姆港”，和 NPC 恰莫莫对话，可以坐船返回阿伐利缇亚商会。

阿伐利缇亚商会

1. 这里其他队伍成员暂时会离队，前往商会上层的格尔特蒙特飞行甲板，和 NPC 穆尔穆尔对话花费 3000G 购买前往斯佩比亚帝国的飞行船票。

2. 回莱姆莱伊姆旅店找到尼娅和白虎后发生剧情，同伴们归队。

3. 前往飞行甲板准备登船时朱雀的核心水晶被某个少年偷走了，于是触发主线任务“追逐扒手少年”。

古拉 托里格镇

1. 在这里完成主线任务“追逐扒手少年”。

主线任务“追逐扒手少年”

报酬额	0
EXP	400
SP	0

完成方法：①前往古拉的托里格镇，先后和格罗德居住区的NPC沃尔、海皮皮，加雷古洛之丘的NPC麦拉，库莱姆农场的NPC米露加、诺加巴等人分别对话

②传送到旅行者休息树，去东北面的古拉·诺奇路亚伐木场，找NPC奥特对话，接下来如果有场景技能（观察眼Lv1和忍耐力Lv1）的异刃的话，可以追踪足迹找到目标。如果没有就继续和奥特对话，同样可以得到目的地情报。

③传送到乌摩恩造船厂找到了扒手少年，和出现的敌人（强盗云海鸥×4）战斗后完成任务，取回了朱雀的核心水晶。

古拉 上层右半身

1. 传送到利塔绿洲，还是爬上右边的大树根，向北通过双树之丘，开启地标“穿岩之门”。

2. 剧情后，通过调谐获得了异刃朱雀，绑定朱雀后利用其场景技能打消挡路的以太瘴气，到达强盗老巢，发生 BOSS 战。



BOSS

Lv26 策略的尤宾、Lv24 破坏火车的刚力、Lv25 恐吓的乔

三个敌人各自有不同的弱点属性，虽然攻击力有点高不过 HP 都偏低，根据等级由低到高，按刚力→乔→尤宾的顺序击破即可。

阿伐利缇亚商会

1. 战斗胜利后发生剧情，返回阿伐利缇亚商会。

2. 前往格尔特蒙特飞行甲板，和穆尔穆尔对话，选择“是”便可搭乘飞行船前往帝都。

斯佩比亚帝国 下层

1. 剧情后抵达阿南亚姆港，先开启地标“阿南亚姆第 2 码头”。

2. 去东侧，从货物搬运区的电梯来到上层，之后便可以进入帝国首都阿尔巴马格。

斯佩比亚帝国 帝都阿尔巴玛格

1. 进入帝都后发生剧情，之后去NPC 穆依穆依所介绍的贾尔卡马洛旅店，支付100G休息，发生温泉剧情。

2. 剧情之后要注意在本章的流程中焰会固定变成光的形态进行战斗。

3. 前往爱比尔商业区的屋顶（要注意光的 Lv4 必杀在屋顶使用会受到限制），这里要一路追击人造异刃菊。

4. 屋顶上有许多蒸汽，接触到后会受到巨大伤害，小心避开，在分岔路处的右侧道路有蒸汽挡路，从左侧下去启动开关后可以关闭蒸汽，再回右侧继续前进。

5. 在阿达玛仓库区附近追上菊，发生 BOSS 战。

BOSS

Lv29 菊

BOSS 会不定时进入无敌状态，要注意发动异刃连击的时机，施加了 2 至 3 个属性球之后再使用连锁攻击一举将之击倒。

6. 传送回哈姆哈贝尔大门，向北面的米德巴尔桥方向追击，再次和梅勒芙撞上，发生 BOSS 战。

BOSS

Lv31 梅勒芙、Lv27 斯佩比亚士兵×3

优先击破 3 个杂兵之后再集中火力对付梅勒芙即可。

7. 剧情之后开启主线任务“菊的去向”。

主线任务“菊的去向”

报酬额	0
EXP	560
SP	0

完成方法：①前往下层的阿南亚姆第二码头和贝利贝利对话。
②前往货物搬运区，靠近电梯附近发生剧情，会找到黄色木桶。
③回到帝都，和爱比尔商业区的废品商对话，购买一点东西之后会得到菊的情报。
④传送到斯佩比亚帝国上层的米德巴尔桥，前往东北面的地热涡轮塔，和NPC提梅尔对话。
⑤前往上层西面的旧生产区（可以开启地标“旧生产区 房顶口”）找到绿色木桶，如果此时花JS已经解锁了牵绊技能中的“诺彭的知识Lv2”则可以直接获取的木桶的线索，如果还没有解锁，那么可以派异刃遣完成佣兵团任务中的“材料的去向”（在斯佩比亚帝国任务中），同样可以获取木桶的线索。
⑥做完以上工作后任务完成。

8. 前往皇宫哈达夏尔正门找NPC坎库尔对话。

斯佩比亚帝国 上层

1. 传送到斯佩比亚帝国上层的“旧生产区 房顶口”，从旁边的入口进入旧生产区。

2. 这里的地形比较复杂，最简单的路就是不要走任何左右的岔路，先一路从楼梯下到底，在看到有蜘蛛怪物和蛛卵的房间时走到对面，可以找到继续向下的楼梯，再次下到底后在有巨大蜘蛛怪物的房间里可以看到出口，解锁地标“4号楼入口”。

斯佩比亚帝国 下层

1. 出来后到达汉扎格荒野，向北进发，不要理会路上80多级的怪物，之后再度遭遇齐格，活用异刃连击和连锁攻击可以顺利击破。

2. 击破BOSS后继续前进，来到了废弃工厂。

废弃工厂

1. 门口的木桶中获得“检查用梯子的钥匙”，用其启动门左侧的升降机操作盘，上去后开启地标“废弃工厂阳台”

2. 从窗户中进入废弃工厂内，用光和花JS的场景技能（集中力Lv1、怪力Lv2）破坏对面的换气扇。

3. 进入废弃工厂内部后，开启地标“制造区上层管道”。

4. 由于前方栅栏门被锁住，继续用光和花JS的场景特技打破北侧的换气扇，开启地标“中央换气管”，进入中央管制室后后发生剧情。和敌人（Lv29 火鸡人狱卒 ×4）战斗。

5. 胜利后菊再度出现，发生BOSS战。

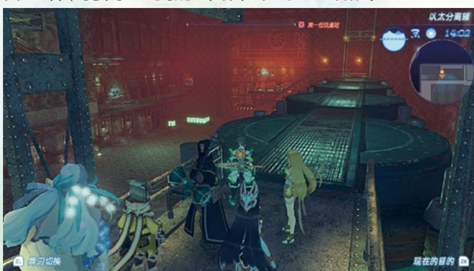
BOSS

Lv32 菊

BOSS的能力比上一次有所提升，反射攻击伤害比较高，对非坦克角色威胁较大，血线吃紧的话建议让莱克斯和尼娅都绑定回复系异刃比较保险。BOSS无敌时不要使用异刃连击和连锁攻击以免浪费输出。

6. 胜利后发生剧情，虎和花JS会暂时离队。离开中央管制室，开启地标“以太调整室联络通道”。

7. 进入北侧的以太管理塔，打倒这里的敌人获得“以太存储罐操作盘的钥匙”，启动以太存储罐操作盘以开启通路。



8. 从启动后的以太存储罐上方通过，下来后在前方可以看到一处向下的梯子，爬下去可以看见传送带，逆着传送带方向走一段距离并启动焚烧炉操作盘，之后继续逆传送带前进，拐进左侧的岔路，来到地热储藏室。


■逆着传送带方向到达此处后进门。

9. 从地热储藏室一路向上，开门后来到制造区监视塔，打倒守卫的敌人获得“机库隔离壁的钥匙”，启动机库隔离壁操作盘。

10. 前往隔离壁所在位置，开启地标“中央联络通道”，进入人造异刃调整室后展开BOSS战。

BOSS

Lv32 樱

一开始缺少坦克角色的时候打起来会有点艰苦，注意回复即可，只要打掉BOSS的20%血量后，虎和花JS归队，同时花JS还会强化为新形态的花JK（和花JS按照两个不同异刃分开算），花JK是火属性，比较容易连上异刃连击，之后对付BOSS就比较容易了。

11. 胜利后发生剧情，剧情后继续向北前进追击巴恩，开启地标“巴尔吉港”，此时“伊拉”的另两名成员弁庆和佐田彦出现，再度进入BOSS战，胜利后第4章结束。

BOSS

Lv33 弁庆、Lv34 佐田彦

本场BOSS战有一定难度，在战斗之前需要充分强化异刃并调整好装备。战斗开始后首先将任意一个BOSS的血量打掉20%左右就会发生剧情，梅勒芙及其异刃迦具土会加入队伍（不过我方至少得全灭一次之后才能调整他们的装备）。可以考虑优先集火较弱的弁庆，不过佐田彦会频繁使用挑衅嘲讽我方，因此需要及时切换目标。佐田彦有一招范围火属性攻击伤害非常高，在战斗中看到其双手举起制造火球时要尽早躲开。同时给异刃装备上火属性伤害降低的辅助核心比较好。

第5章 枷锁

阿卡狄亚巨神兽船

1. 从本章起玩家可以随意切换焰和光的形态，在角色界面选择焰/光后按Y键即可。

2. 剧情后在巨神兽船上和芳·勒·诺伦对话，休息之后便来到了莱克斯的故乡利贝拉里塔斯岛屿群。

利贝拉里塔斯岛屿群 里吉特海域

1. 剧情后来到利贝拉里塔斯岛屿群的里吉特海域下船，开启地标“里吉特港”。

2. 向西前进来到巴尔德塔斯岛，开启地标“巴尔德塔斯岛”。

3. 再向西北方向前进，来到达拉姆岛，开启地标“达拉姆岛”。

利贝拉里塔斯岛屿群 云海隧道

1. 从达拉姆岛北面来到云海隧道，开启地标“诺雷姆云海道·里吉特口”。

2. 剧情后进入隧道，一路前进到尽头处，调查右边的巨神兽反射中枢（需要从旁边的小道绕进去），就可以开启新的通路

3. 出来后开启地标“诺雷姆云海道·弥先口”。

4. 另外从巴尔德塔斯岛东北面的达利塔那小岛和遗迹沉睡之岛这条道路一样可以来到弥先村，不过路上的敌人等级更高，并不推荐。

利贝拉里塔斯岛屿群 弥先岛

1. 剧情后随便在弥先村里闲逛一下，去奥拉希昂丘墓会发生剧情。

2. 之后回柯蕾尔家和柯蕾尔阿姨对话，剧情之后从东面出村，前往谢巴港。

利贝拉里塔斯岛屿群 弥先海域

1. 到达伊谢巴港后需要第三次和齐格战斗，他的攻击力比之前提高了不少，建议利用饰品和辅助核心强化一下最大HP和雷属性减伤（另外要注意这一战需要手动将第三人放入作战队列中）。

2. 战斗胜利后发生剧情，乘船前往阿卡狄亚教廷。

阿卡狄亚教廷 哥特伊斯沃特港区域

1. 到达教廷后，前往珀尔迪斯圆形广场，剧情后沿着阶梯一路向上，再次发生剧情。

阿卡狄亚教廷 大圣堂区域

1. 进入大圣堂区域后，找到管理客房的阿玛丽亚，选择休息。

2. 休息一晚后前往大圣堂觐见室，和教皇麦佩尼对话。

3. 剧情后回到休息处，再次和管理客房的阿玛丽亚对话并选择休息。

4. 第二天再次前往大圣堂觐见室去见麦佩尼，得知英维迪亚和斯佩比亚战争即将爆发的消息。

5. 跟着梅勒芙，前往罗德里希所在的阿卡狄亚大圣堂的来宾室。

6. 剧情之后众人前往哥特伊斯沃特港区域。

阿卡狄亚教廷 哥特伊斯沃特港区域

1. 这里齐格和其异刃彩歌会加入队伍

2. 和NPC提穆尔对话前往檀佩兰提亚。

檀佩兰提亚 岬

1. 从战伤港湾下船，向西通过巴尔迪纳高地后来到中央平原。

檀佩兰提亚 中央平原

1. 到达中央平原发生剧情，开启地标“远眺山丘”。

2. 从远眺山丘往西北走一段路，开启地标“哈格尔的剑尖”，之后发生剧情，进入BOSS战。

BOSS

Lv38 阿耶修玛·核心、Lv36 电力线

BOSS本体核心常时处于回血状态，直接攻击核心是没有效果的。我方只能以电力线为目标进行攻击，但是要注意电力线的HP一旦低于50%就会进入漏电状态，我方的所有攻击都会遭到伤害极高的反击，非常危险，因此需要将电力线的HP打到50%左右时依靠连锁攻击将之一波带走。前50%就尽量给电线施加属性球，队伍槽不满可以通过攻击核心来积累。

3. 击破电力线后发生剧情，真出现向我方发起了攻击，再度进入BOSS战。

BOSS

Lv40 真

BOSS的胧燕对周围目标能够发动浮空效果，对我方发动异刃连击有一定干扰，需要注意发动异刃连击的时机。

4. 击破真之后要再次面对阿耶修玛的核心，胜利后第5章结束。

BOSS

Lv38 阿耶修玛·核心

BOSS的HP很高，且拥有比较多的范围攻击，一面注意回复一面施加属性球，积累3至4个属性球后发动连锁攻击将之速杀。

第6章 伤痕

阿卡狄亚教廷 大圣堂区域

1. 前往大圣堂教皇的执务室，和桑特莱奥对话发生剧情。

2. 前往赛利利欧斯广场，参加芳·勒·诺伦的国葬仪式。

3. 再次前往教皇办公室，在大阶梯上发生剧情

4. 返回客房，和阿玛丽亚对话选择休息。

阿卡狄亚教廷 哥特伊斯沃特港区域

1. 来到珀尔迪斯圆形广场发生剧情，之后前往哥特伊斯沃特港时触发主线任务“巴恩的阴谋”。

主线任务“巴恩的阴谋”

报酬额	0
EXP	700
SP	0

完成方法：①在港口分别和NPC菲德莱可、娜兹、阿萨尔、奥林德、斯雷尔、巴提斯塔、卡利姆对话，打听暗杀情报。
②在珀尔迪斯圆形广场和NPC阿奇巴尔德、露娜西恩、霍卡斯对话打听暗杀情报。
③前往埃尔纳塔乌洛旅店发生剧情。之后会发生一段剧情推理，依次选择“斯佩比亚巨神兽战舰”、“毒杀”、“晚餐会食物”、“火鸡人”即可。

2. 进入斯佩比亚的巨神兽战舰，前往食堂发生剧情，和敌人（火鸡人×4）战斗。

3. 胜利前往机库，遭遇BOSS战。

BOSS

Lv42 G樱

BOSS是体型非常巨大的人工异刃，使用生成回复瓶的武技时注意拾取的位置，BOSS的HP50%以下时攻击力会凶猛很多，做好队伍的回复之后其他并没有什么特别要注意的。

4. 胜利后发生一连串剧情，之后前往港口和船长欧拉拉对话对话，便可以出航前往洛修利亚王国了。

洛修利亚王国 上层

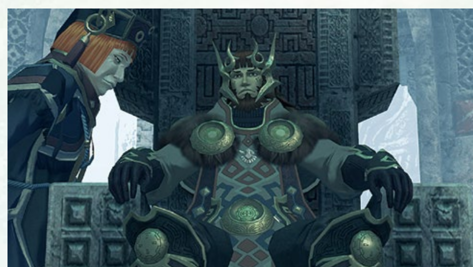
1. 在玄武港下船后一路向北前进，穿过里扎雷亚广场后开启地标“巴涅罗小遗迹”。

2. 从巴涅罗小遗迹继续向北，经过口口相传之石碑，开启地标“赤脉之三岔路”。

3. 向东前进，通过王都参道后进入王都特奥斯奥莱。

洛修利亚王国 王都特奥斯奥莱

1. 剧情后可以在王都内闲逛下，补充一下物品或强化装备。之后前往王宫特奥斯卡尔迪亚。



洛修利亚王国 王宫特奥斯卡尔迪亚

1. 觐见国王塞里希后，塞里希突然囚禁了焰。

2. 剧情之后焰暂时离队，我方的位置转移到了王宫中的奉迎大厅。

3. 向东面前进到达富饶大厅，和齐格等人合流。

4. 从南面的门出去，向下进发，开启地标“真诚大厅”。

5. 继续向下，开启地标“白雪回廊”。向地图西面前进通过正道大厅后来到玄冥大厅。这里会强制和敌人（Lv42 洛修利亚骑士 ×4）战斗。

6. 剧情后救出了焰，焰回归队伍，同时众人与国王达成和解。

洛修利亚王国 上层

1. 接下来莱克斯一行的目的地是向特奥斯皮斯缇神殿遗迹深处，赶往三圣颂锁链所在的地方，首先从王都南侧向下的道路来到特奥斯皮斯缇神殿遗迹，开启地标“特奥斯奥莱后门”，逐步向下层前进。


■放倒冰柱后便可继续前进

2. 通过阿姆雷特支柱向东来到双子支柱，当发现无路可走的时候调查“似乎要倒的巨大冰柱”，可以打开新的通路。


■在这个蜘蛛怪所在的地方往右边下去便可通往下层

3,. 通过冰柱铺出的路来到赛尔克斯支柱，并开启地标“渴望眼界”。

4. 沿着地图向东北行进，到达卢米娜利亚支柱，沿着周围的下坡路来到洛修利亚王国下层。

洛修利亚王国 下层

1. 从卢米娜利亚支柱一路向下，开启地标“卢米娜利亚台座”。

2. 这里一路向西直行即可，先后可开启地标“中央以太岩石”和“圣大列柱廊”，来到洛修利亚王国头部。

洛修利亚王国 头部

1. 开启地标“圣战遗址”，向西走到尽头开启地标“玄武头部”，迎接BOSS 战。

BOSS

Lv42 弁庆、Lv43 义经、Lv44 佐田彦

佐田彦依然会不断使用挑衅强制将自己变成我方的攻击目标，因此可以考虑优先将之击破。他的 HP 不算高，提前攒好队伍槽，尽快施加上属性球将之击破，后面就好打很多了。另外战斗时注意尽量远离场上的天气变化装置。

BOSS

Lv46 真

这场战斗只需要将其 HP 打掉 30% 左右就会发生剧情强制结束，因此也没什么好说的，BOSS 会频繁使用给自己附加回避状态的武技，我方出招时要注意时机。

2. 战斗结束后发生剧情，第 6 章结束，同时焰会暂时离队。

第7章 崭新的利剑

洛修利亚王国 王都特奥斯奥莱

1. 去王宫，和国王对话发生剧情。

2. 之后返回利贝拉里塔斯岛屿的弥先村。

利贝拉里塔斯岛屿 弥先岛

1. 在弥先村拱门附近和青龙对话，之后从地图上村庄中央偏下的阶梯往上走 剧情后开启地标“守护神”。

2. 青龙为大家开启一个秘密入口，进入后一路前行可以到达艾尔皮斯灵洞入口，开启地标“艾尔皮斯灵洞入口”。

艾尔皮斯灵洞 上层

1. 首先要注意，进入艾尔皮斯灵洞之后我方除了花 JS 和花 JK 之外的异刃，必杀技最多只能攒到 1 级，和敌人战斗时会吃力很多，因此笔者建议这段流程尽量避免无谓的战斗。

2. 来到尸骸之谷，剧情后过桥，空中的怪物等级比较高，不想战斗的话需要小心躲开。下来开启地标“骸骨参道”，继续前进来到拉比亚地下水流，顺着水流一路向下到底发生剧情，来到艾尔皮斯灵洞中层。

艾尔皮斯灵洞 中层

1. 向前走一段开启地标“灵泉街广场遗址”，之后通过螺旋回廊来到上层后从西侧的出口出去。具体走法是从“灵泉街广场遗址”先往西南过桥（右边会有稀有怪 Lv47“死臭的本加”，小心别引到），进对岸的洞口（门口一般会有一只毛虫型怪物）。


■进入这个洞内

2. 进去后有左右分岔路，走左边，沿着螺旋形坡道走到最上方，进左边的洞口，出来后又有左右分岔道路，这次走右边。


■进洞后分岔路往左走


■在这个分岔路选择右边

3. 一路到底后可以到达螺旋回廊的上层（途中在出口处要小心会突然刷出敌人），最后从西侧的出口出去，沿路一直前进，最后开启地标“艾尔皮斯大空洞”。


■跳下，从对面的梯子处下去


■使用场景技能照亮洞窟

4. 艾尔皮斯大空洞这片区域的结构也比较复杂，先从左边往下跳，来到建筑遗迹上，从梯子往下爬到底然后进洞。洞内一片漆黑，在左侧光之残渣处使用异刃的场景技能（火属性之力 Lv3、古代文明知识 Lv3）可以点亮黑暗区域。


■在有毒沼的平台上进洞

5. 往右侧走到底（中途有个岔路出去是采集点，不用管），出来后跳到下方的毒池中，回身进洞。走到底点燃光之残渣。

6. 走右边出洞，继续跳到下方有毒池的平台上后再跳到下方的桥上。可以开启地标“慰灵桥”。

7. 到桥南侧发生剧情，打破挡路的障碍后可以继续前进，这里的气流裂口如果场景技能等级足够可以将玩家送回到上方平台，路途中的瘴气有相关场景技能可以解除，不过不解除也不影响前进。

8. 继续前进可以开启地标“中层侵蚀灰洞”，穿过东侧的忏悔泉来到奉纳大厅，最深处的蜘蛛网需要场景技能（火属性之力 Lv3、风属性之力 Lv2）烧毁，通过后到达下层。


■穿过这篇毒沼

艾尔皮斯灵洞 下层

1. 开启地标“审判石碑”，这里需要场景技能（观察眼 Lv2、古代文明知识 Lv3）才能通过（古代文明知识除了白虎之外，梅勒芙专用稀有异刃绵津见也拥有，可以在之前调谐其核心并绑定上）。

2. 来到最下层大列柱室，一路前进到最深处，开启地标“英雄之门”后发生剧情，进入英灵大厅，准备迎接 BOSS 战。

BOSS

Lv44 幻影×？？

幻影虽然很弱，但一旦被打倒就会不断有新的幻影被召唤出来，场面会始终保持最多 7 只幻影，需要累计打倒相当数量的幻影后战斗才会结束。还有一种方法就是如果玩家能够做到精确控血，利用方向键←的集中攻击将每一只幻影都打到 20% 血左右，再使用连锁攻击，让迦具土和花 JK 等火属性异刃使用范围攻击的必杀技，可以将之一举击破。

3. 战斗胜利后发生剧情，尼娅觉醒了作为异刃的能力，在之后的战斗中尼娅既可以作为普通御刃者和异刃一起战斗，也可以作为异刃被莱克斯绑定，在角色界面上用 Y 键可以切换尼娅的御刃者状态和异刃状态。

4. 传送回弥先村，发生剧情。然后传送到斯佩比亚帝国的皇宫哈达夏尔，往南坐电梯到上层的哈达夏尔军港，和 NPC 索弗拉对话，可以前往莫尔斯断崖。

莫尔斯断崖 上层

1. 抵达莫尔斯入海口，这里有商店可以强化异刃装备及补充道具。

2. 沿着克萨里坡道前进，经过莫尔斯大瀑布墙发生剧情，沿路前进到底，从左侧一条不起眼的小路可以来到鲁诺塌陷洞。

3. 沿着信者小路和崩塌巡礼路前进，途中有需要使用场景技能跳跃的气流裂口（分别为风属性之力 Lv3、跳跃 Lv2；地属性之力 Lv3、跳跃 Lv2），之后可以开启地标“巴尔克鲁斯遗迹”并迎接 BOSS 战。


■走到尽头处从旁边这条小路可以继续前进

BOSS

Lv52 灭

BOSS 拥有范围攻击、异刃封锁、牵绊下降等多种麻烦的技能。建议先使用异刃连击封印掉其异刃封锁这一技能。BOSS 使用莫纳德装甲时很难对其造成伤害，因此使用该技能期间可以优先回复。

莫尔斯断崖 下层

1. 击倒 BOSS 后继续前进，到达奥尔山谷，一路前进可以开启地标“圣年之门”。不过前面的石门紧闭，道路已经无法继续前进，这时需要从左侧岔路的气流裂口跳上去（需要场景技能跳跃 Lv2、土属性之力 Lv2）

2. 上去后开启地标“修道者古道”，附近有个 100 级的稀有敌人“樱花一刀流的丹”不要理睬他，从前面缺口跳下去，正好可以落到到大门上方。

3. 来到戈托里库斯神迹，迎来 BOSS 战，胜利后第 7 章结束。





BOSS

Lv56 灭、Lv54 真

将两人中的任意一人 HP 打掉 50% 后就能触发剧情。可以优先攻击灭，真会使用挑衅强制改变我方的攻击目标，效果结束后立刻切换目标即可，剧情之后玩家可以使用觉醒焰（光），而本场战斗可以无限使用觉醒焰，HP 也不会变成 0，可以很轻松的将两人击破。

第8章 世界树

莫尔斯之地 街区

1. 剧情后莱克斯身处地下的莫尔斯之地街区，并开启了地标“旧文明的漂流地”。此时莱克斯和其他同伴都失散了，于是踏上寻找同伴之旅。

2. 此时莱克斯已经变成了主控御刃者，可以和包括与其他御刃者绑定的异刃在内的所有异刃进行绑定。同时焰 / 光也正式解锁觉醒模式，战斗中在牵绊 MAX 且队伍槽满的情况下按 R 键 +X 键即可发动。

3. 前进一段距离后会发生剧情，会让玩家选择用什么名字来称呼觉醒体 玩家可以在“焰 / 光”中随意选择。

4. 继续搜索这一带会发现真正在和怪物战斗，剧情后真暂时加入队伍，并与敌人（死亡恐惧异形怪）战斗，之后花 JS 和迦具土归队。

5. 向北通过封闭的公路后，开启地标“倒下的办公楼”，这里要启动配电盘照亮黑暗区域的话需要异刃的场景技能（雷属性之力 Lv2、集中力 Lv4）

6. 继续向北进入紧急避难楼，开启地标“巨大防壁第八隧道”。

7. 之后会发生剧情，莱克斯和真要面对 8 只地狱之血异形怪的袭击。这场战斗有一定难度，玩家需要活用武技取消以及御刃者连击（因为真本身就带有浮空→猛击的连击，所以莱克斯可以优先绑定有破防→倒地武技的异刃）来速杀敌兵。另外也可以考虑绑定一只防御型异刃，在危急时刻可以增强一下生存能力。

8. 另外进入本章后可以通过完成托里格镇虎的家里的支线任务来获得花的新形态花 JD，具体方法是先去利贝拉里塔斯群岛的弥先海域西南，触发牵绊对话“改变模式”，之后回托里格镇和虎的父亲建造对话，触发支线任务“花的魔改造”，完成该支线后可以获得花 JD。



莫尔斯之地 腐朽的巨神兽

1. 一路前进，开启地标“胎中横穴”，由于这里徘徊着很多敌人，外加我方只有莱克斯和真两人可用，所以建议不要恋战，一路跑酷到底，从怪物艾利多拉寄生虫后面的坡道往上前进。

2. 到上层后会发现岔路，不要过桥，直接从左侧的楼梯上去，冲到北面的尽头，以尽头的艾利多拉寄生虫旁边的尖锐骨骼作为立足点，跳上对面入口处的平台，之后可以开启地标“中央联络通道”，下来准备迎接 BOSS 战。

BOSS

Lv60 恶魔之王异形怪

本战开场我方的队伍槽就是满的，因此可以直接按 R 键 +X 键觉醒焰，全力输出 BOSS。BOSS 血量极高，不过打掉 BOSS 约 20% 血量后真离队，尼娅、齐格、梅勒芙、虎归队，之后就可以慢慢给 BOSS 挂属性球，再使用连锁攻击给予其巨大伤害。途中 BOSS 会召唤小怪，优先击破小怪会比较安全。注意 BOSS 会异刃封锁，建议使用冰属性的异刃连击将之封印。另外 BOSS 偶尔会使用一招伤害极高的元素炸弹攻击，看到其出现准备动作时一定要尽快避开。BOSS 使用这招自身也会损失约 15% 的 HP，因此并不难击破。

莫尔斯之地 世界树

1. 通过大树大道后终于来到了世界树，剧情后可以开启地标“大浮标底部”。

2. 注意 ：由于在之后的剧情中，莱克斯一行将会和阿卡狄亚教廷处于敌对状态，无法再前往教廷，阿卡狄亚教廷的相关支线将无法完成，不过教廷的发展度和佣兵团任务会与利贝拉里塔斯岛屿群合并。这一状态通关后也无法解除，所以建议在进入世界树之前先回一趟阿卡狄亚教廷，把教廷的相关支线都清理干净后，再开始攻略世界树。

世界树 下层

1. 剧情后先开启地标“月球天第六电梯”，继续前进发生剧情，到达第二水星天中央楼层，开启地标“第二水星天 下层甲板”。

2. 进入电梯，开启地标“水星天第 8 电梯”，之后继续沿路前进，从坡道上去后开启地标“第二水星天 中央甲板”。

3. 进入放射性废弃物处理室，发现这里有积水无法前进，需要从旁边的放射性废弃物仓库进入控制室，启动控制面板，将放射性废弃物处理室的水位降下。

4. 这一带的敌人非常危险，尤其要注意幻象机甲这种敌人会不断召唤增援，和其战斗时最好对其使用增援封锁的异刃连击将其能力封印。使用方向键下的诱敌功能将敌人一个个引出来干掉，另外要小心注意巡逻的敌人。

5. 回到放射性废弃物处理室，从水位降下处的梯子爬上，继续前进后乘坐电梯向上。接下来会发生和阿卡狄亚教廷进入敌对状态的剧情。

6. 从电梯出来后开启地标“天空桥”，前进一段之后发现分岔路，首先往北走，从前面房间中有铁丝网格状的柱子爬上数据管理室，调查信息终端获得“信息代码”。

7. 这里玩家会遭遇非常强力的敌人暴动者机甲，一定要想办法把它和周围的敌人分离开再单独击破，如果战斗中引到其他的敌人相当危险，不想和其战斗的话也可以无视这家伙跑酷过去。

8. 数据管理室中有许多幻象机甲在巡逻，小心躲开，这里还有 64 级的稀有怪物“第六世代幻象”，如果想要和其战斗的话一定使用异刃连击封印其召唤增援的能力。

9. 拿到信息代码后回到岔路口，去东南侧的房间，将信息代码插入到右边的装置中，就可以启动控制面板打开通路了，进入水星天第 20 电梯，继续向上。





世界树 中层

1. 剧情之后第七外围联络通道，开启地标“第七外围入口”，之后沿路继续前进，可以开启地标“第七外围中央楼层”，准备迎接 BOSS 战。胜利后第 8 章结束。

BOSS

Lv57 阿卡狄亚护卫兵×5、Lv60 阿卡狄亚煌星战斗

很简单的一场战斗，敌人的强度还不如之前世界树里的小怪，优先击破 HP 较低的几个护卫兵即可。

第9章 雨

世界树 中层

1. 这一章很短，首先从第七外围中央楼层继续前进，剧情后穿过水星天简易连接道，开启地标“水星天第 5 电梯”。

2. 之后经过第七外围防卫塔，启动控制面板，开启地标“第七外围机场”。

3. 从第七外围机场一路向东侧前进，跑到尽头后发生剧情，剧情后会自动来到上层平台，这里使用场景技能（雷属性之力 Lv4、集中力 Lv5）可以开门。



4. 假如在上层平台不慎掉落或是和敌人战斗死亡，在第七外围机场旁边会多出一个气流裂口（需风属性之力 Lv1、集中力 Lv1) 可以用来到达上层。

5. 通过前面的天空步道后，开启地标“第三层金星天”，之后进入第三层金星天电梯。第三层金星天门口有强力的稀有怪物“第六世代暴动者”，不想和其战斗的话注意从旁边小心绕开。

世界树 上层

1. 出门后前进一段路会发生剧情，继续前进到达最终目的地，开启地标“太阳天之门”，进入本章的 BOSS 战。

BOSS

Lv66 真

真会频繁使用浮空技、范围攻击技和能够给自己附加回避状态的武技，还会给我方施加无法回复的异常状态，不过其血量不算非常多，挂上 2 到 3 个属性球之后用连锁攻击可将之速杀。

2. 击破真之后麦佩尼出现，进行 BOSS 连战，胜利后第 9 章结束。

BOSS

Lv68 神铠麦佩尼

可能是本作迄今为止遭遇的最强 BOSS，攻击力相当高，坦克角色以外的角色被其作为目标攻击的话会非常危险。会频繁使用范围攻击技能“万千触手”对我方全体造成高伤害，需要带好回复系异刃保证治疗。BOSS 每隔一段时间就会使用“神之法袍”暂时无敌且改变自身属性，在使用必杀技异刃连击时也要注意。其杀招“神圣之箭”命中有即死的威力，看到其地上闪光时一定要躲开。另外 BOSS 在低血量（30% 左右）会对自己使用回复技能，需要在其使用回复技能之前挂好属性球，再使用觉醒焰（光）→连锁攻击将之击杀。

最终章 于是 少年见到了少女

世界树 上层

1. 剧情结束后莱克斯会解锁三人合体必杀，具体操作是将尼娅和焰 / 光绑定为异刃，在战斗中和二人牵绊达到最大时使用 Lv4 必杀。

2. 乘坐太阳天第一电梯前往乐园。

第一低轨道站 上层

1. 剧情后到达乐园，开启地标“拉达曼迪斯入口”。

2. 这里没有敌人，一路向北前进即可，离开大厅后开启地标“俯瞰乐园的山丘”。

3. 继续向北前进，到达最北面，开启地标“老旧教会”后发生剧情。

4. 之后从教会中的通道向下前进，再次发生剧情。

5. 这里会有一段流程需要操作莱克斯分别和 4 位队友战斗（具体顺序是尼娅→虎→齐格 + 梅勒芙），玩家只能操作莱克斯一人且不能使用焰 / 光（一旦失败退回教会时也会变成只有一人且身上没有焰 / 光，必须取胜后才能恢复），这里最好给莱克斯装备加敏捷 / 灵巧的饰品，异刃装备“伤害治疗（受到伤害后有概率回复 HP）”的辅助核心，同时收纳包里放进“HP 回复量提升 / 伤害障壁”的携带品，战斗中 HP 较低时使用能够生成回复瓶的武技即可。

第一低轨道站 下层

1. 战斗胜利后发生剧情，和同伴们再度合流，开启地标“神的房间”。

2. 进入电梯楼向第一低轨道站最深处进发，开启地标“机库区域入口”，进入泰坦机库。

3. 机库尽头处的门被封锁着，需要从通路旁边的楼梯上去，在上层开启自锁门控制面板。这里出现的敌人泰坦装置非常强力，避开即可，不用进行无谓的战斗。

4. 启动电梯后来到最终 BOSS 房间前，开启地标“永劫机库前”，进行最后的战斗准备。

5. 调查机库隔离壁控制面板就可以进入最终 BOSS 战，最终 BOSS 战中如果失败的话将不会返回到最近的地标而是直接退回标题画面，所以做好记录吧。

最终BOSS

Lv70 永劫装置

BOSS 的体型十分巨大，利用武技生成的回复瓶可能位置会比较远，要注意。BOSS 主要会使用异刃封锁和回复无效两种异常状态，优先使用冰属性异刃连击打印掉异刃封锁会比较好些，队友需要多带回复系异刃以应付 BOSS 的频繁的范围攻击。注意 BOSS 被打掉 10% 左右的 HP 之后会召唤一台泰坦装置，不过可以无视之，全力输出 BOSS 即可。BOSS 如果位置后退离开平台的话，就去平台最左右两侧，这个位置还是可以打到 BOSS 的。只需要把 BOSS 的 HP 打掉 30% 左右后就会发生剧情，剧情后泰坦装置就会消失。

BOSS 的 HP 下降到 50% 左右时会再度召唤泰坦装置，而且会一下子召唤两台，在 BOSS 和两台泰坦装置的围攻下，我方队伍是很容易奔溃的。因此要顺利击破最终 BOSS，必须在 BOSS 召唤第二波泰坦装置之前尽快挂上属性球，等 BOSS 开始召唤泰坦装置时利用觉醒焰 / 光→连锁攻击一下子秒掉 BOSS，因此在角色饰品和异刃辅助核心上最好着重强化攻击力（室内伤害增加、对高级别敌人伤害增加等等），总体来讲大家正常打到这里的话平均等级应该在 Lv66 左右，能够挂上 3 到 4 个属性球的话一波连击直接打掉 BOSS 剩下的 40% 到 50% 血并不是太困难的事。

6. 胜利后就可以观看感人的结局画面了，通关后标题画面也会有个令人惊喜的变化（具体是什么留给各位自己欣赏吧），读取通关记录后会回到最终 BOSS 战前，玩家们可以继续去探索世界各地还未探索的地方，挑战诸多高级稀有怪物了。关于这部分的研究我们会在下期继续为大家奉上。



通关时间 :15 小时 对应版本 :1.02

PS4			
如龙 极2		**SEGA**	
龙が如く 极2		动作冒险	中文版
2017年12月7日	本地1人	无对应周边	
售价为420港币			

文 宇宙人、秋沙雨　美编 雷普利

在无数粉丝的期待和呼声之下，“《如龙》系列”惟一没有进入高清世代（高清移植不算）的《如龙 2》也终于以重制版的姿态如期发售了！这次沿用了《如龙 6》的“龙引擎”制作，系统也在《6》的基础上进行改动。虽然“龙引擎”的一些问题没有彻底解决，但本作的表现还是让人满意的，剧情更是没得说，加上中文版同步，想补完这个系列的玩家本作可谓不容错过。限于时间关系，本期攻略只能为大家带来系统讲解和简单的流程攻略，支线故事以及风化岛、帮派建造者等内容的攻略将留待下期。

系统详解

按键说明

按键	作用	
	探索	战斗
△	-	重打击/热血动作/射击（装备枪械时）
□	-	轻打击
○	调查/确认	捡起or扔掉武器/摔掷攻击
×	取消/奔跑（长按）	垫步回避
方向键←/↑/→	-	切换武器
方向键↓	-	收起武器
L1	-	防御
R1	-	锁定
L2	视角复位	
R2	-	发动究极热血模式
左摇杆	角色移动	
右摇杆	调整视角	
L3	-	
R3	进入第一人称视角	-
OPTIONS	打开菜单/暂停	
触摸板	打开地图	

画面解说



1. 体力槽　2. 热血量表　3. 酒量　4. 小地图　5. 敌人情报

探索

本作的两大舞台分别为东京的神室町和大阪的苍天堀。基本上除了关键剧情正在进行的时候以外，其余时间都可以在都市中自由探索，游玩各种小游戏或触发各种支线。不过流程期间的很多时候玩家身处的城市是根据流程进度而定的，而且只有在最终决战前以及通关后的漫游模式中才能切换时间段。城市外围边沿设置了计程车上车点，这算是游戏中惟一的地图传送方式，而且切换城市以及去特定的剧情发生地点（比如东城会总部）都要用计程车。



TIPS：第一次回到神室町之后古牧老师会来找桐生，这时建议马上去接受他的训练兵学会“究极热血模式”。他的训练前三个都能顺手轻松完成，但是第四个是跟他单挑，难度比较高，建议后面变强了之后再回来打他。

进食

战斗中损耗了的体力，最直接的回复方法就是找个餐厅坐下来吃一顿，视菜式不同，体力的回复效果也是不一样的，不过除了个别高档餐厅中个别餐特别贵之外，基本上都是哪里近去哪吃，看到什么就点什么就行了，不用太在意性价比。

进食除了回复体力之外，另一个重要的作用就是可以获得技能点数。餐厅中每一款菜式都能获得不同程度的技能点数，特定的菜式结合还能获得额外的点数奖励。不过要注意桐生的胃袋，如果已经吃饱了的话，后面点的东西将无法获得技能点数。胃袋会随着时间而慢慢消化，玩家也可以通过能力强化来提升消化速度和胃袋容量。



自动售卖机



除了餐馆之外，大街小巷还设置了很多自动售卖机，通过自动售卖机可以买到各种饮料。饮料虽然可以回复体力，但量可以忽略不计，相对地，饮料喝下去之后会在一定时间内获得特殊效果，比如提升经验等等。而且跟前作《如龙 6》不同的是，本作的饮料不需要买了就当场喝，而是可以当成道具放在身上，在需要的时候拿出来喝。

此外，个人认为自动售卖机还有一个很重要的作用个，就是你不想进行无谓的战斗时可以用来躲过敌人的追捕（前提是没有进入战斗状态）。

支线触发

丰富繁多的支线是系列一贯特色。游戏中玩家只要满足特定的条件，比如某章节之后某个时间段经过特定的地方，或者跟特定 NPC 对话就能触发支线任务。绝大多数支线是没有期限的，最终战之前什么时候去做都行，不用担心不做而导致失败。不过，支线通常能拿到很多丰富的奖励，包括金钱、道具乃至技能点数，对加强桐生的能力有很大的帮助，所以建议大家积极地完成这些支线。

储物柜

街上各个角落隐藏着发光点，调查这些发光点之后能够获得一根钥匙，利用这些钥匙可以去解锁储物柜获得里面的东西。每个储物柜只能开一次，柜里面的东西固定，大多是药、武器防具或者卖了用来换钱的东西。



敌人遭遇



桐生在街上行走的时候经常会遭到小混混等杂兵追捕纠缠，杂兵或者有敌意的行人头上会有红色的标志，地图上也会用红色的箭头表示出来。他们在街上发现桐生之后就会追过来，被追上就会进入战斗状态。被追捕的时候除了逃跑之外，最快的解决方法就是进入建筑物、到商店买东西或者跟其他 NPC 对话，又或者触发剧情等。但是如果已经开始战斗的话，将无法购物或者进入商店。由于杂兵战是不限制场地的，所以如果不想战斗的话逃到他们追不上的地方过一会就会结束。

跟前作一样，本作也是可以在被人的店里面干架的。不过一旦砸了别人的店，店主就会在一段时间内不做桐生的生意。

战斗系统

攻击 & 连段

桐生主要的攻击方式是轻攻击（□键）和重攻击（△键）。轻攻击速度快而且连段数多，适合抢先手和压制敌人，重攻击威力高容易吹飞敌人，但是发生较慢，容易被防。轻攻击可以接重攻击构成不同的连段。

此外，敌人从四面八方围攻过来的时候（经常会出现这种情况的），可以不按锁定并且配合摇杆方向来攻击，这样可以快速还击从背后靠近的敌人。

蓄力

蓄力攻击也是本作的主要改动点之一。蓄力的时候桐生身上会出现蓝色的斗气，蓄满之后松手就能用使出蓄力攻击动作。本作的轻、重攻击都可以蓄力，并且可以变蓄边跑，因此空手格斗的时候最好用轻攻击蓄力起手。重攻击蓄力是带强力吹飞效果的飞踢，相当于前作奔跑飞踢的加强版。而蓄力状态下奔跑重攻击则是无影脚 + 带眩晕效果的下劈腿。适合用来对付身材结实不怎么回避的敌人。



TIPS：除了武器之外，还可以善用场景中一切能拿起来的东西进行战斗，比如沙发。通常这些大型的道具拥有出色的破防能力和攻击范围，伤害就更不用说了。不过大型道具的攻击速度比较慢，敌人已经贴脸围攻的时候很可能无法起手，另外还要注意在杂物多的场景里，被敌人打飞的杂物砸到也是很伤的。

热血动作

本系列的特色必杀技，桐生会根据不同场景和场合使出花样繁多的热血动作给予敌人重创。只要满足条件，画面出现按△键提示的时候就能使用。具体种类和发动条件可以参考能力强化里面“热血动作”那一栏。发动热血动作需要消耗一条的热血量表。而热血量表可以通过攻击敌人来回复，而且能通过能力强化将热血量表延长到 3 条。

此外，峡山薰或者跟其他特定 NPC 一起的时候还可以跟她们使出双人热血动作，这也是本作的特色之一。



熟人专用热血动作



跟市内某些特定的 NPC 混熟之后，在特定的场景还能跟他们配合使出热血动作。虽然因为位置限制使得这些热血动作几乎没有实战的意义，但是还是很有观赏性的。

究极热血模式

第一次从大阪回到神室町，遇到古牧老师之后去冠军街找他，完成第一项训练之后就能在强化能力菜单“战斗技能”类别中学会“究极热血模式”。究极热血模式是在热血量表升满的时候按 R2 键发动。发动之后，热血量表会开始徐徐下降。但同时，桐生的攻击力会大幅提升，而且能拿起平时拿不起的物品，比如摩托车。

究极热血模式下部分招式会发生变化，比如轻攻击会变成高速的连环拳，如果身边有道具的话，攻击的时候会自动捡起道具并攻击，有点类似于《0》和《极》里面的火爆浪子风格。更有在究极热血模式下专用的热血动作。

武器

不同于前面几作堂堂正正的拳头较量，本作更着重于械斗。本作的杂兵大部分都是抄家伙来的，从前期拿小刀的到后期青龙刀拐棍枪械手榴弹各式各样的兵器都有，而且带武器的敌人数量也比以往多。因此桐生自然也不能吃亏，除了自己的拳头之外还能携带一堆武器来应对各种险恶的战局。

玩家可以通过“武器·防具”菜单预先装备 3 件武器，并且在战斗中通过方向键←/↑/→随时切换。方向键↓为收起武器切换回拳头。在游戏中，玩家可以通过商店购买、敌人掉落、抢夺、战场拾取等方式获得武器，获得武器之后按↓可以收进自己持有品菜单中，最多可以持有 15 件武器。

需要注意的是，战斗中捡到的武器必须按↓收起来之后，才能把该武器保存进持有品菜单。只有保存起来的武器才能设置到三个方向键上。没有保存的武器，战斗结束后桐生就会随手一扔……

武器战斗

武器种类虽然多，但是大致上可以分三个种类，分别是钝器、刀刃和枪械。其中刀刃的攻击是无法空手防御的，必须在持有棍棒或者刀剑之类的武器才能防，而枪械则只能用盾牌来挡。所以对付空手或者擅长防御的敌人切换刀刃类型的武器来战斗会轻松很多。

每一把武器都有一个按攻击次数为单位的耐久度，耐久度为 0 之后就会损坏并无法使用。如果是保存在身上的武器，那么还会以耐久度 0 的状态保存下来，只要修复之后就能重新使用。如果是没保存的武器则会直接消失。

另外还要注意，很多武器都有特定的热血动作，虽然发动热血攻击只算攻击 1 下，但是如果武器没有保存起来的话，某些热血动作会直接将武器打坏。因此如果捡到了想要的武器，最好先按一下↓键保存起来。

防具

除了武器之外，桐生还能同时装备 3 件防具，增强自己的防御力，三件防具的效果会同时生效。而且身上一共可以带 15 件防具备用。防具能够提升防御力的同时还能提升特定武器的抗性。如果不考虑特殊效果的话，我个人认为枪抗性是最重要的，毕竟刀剑类的武器还好躲，但是冷枪是真不容易躲啊。

能力强化

跟《如龙 6》一样，桐生通过进食、战斗、完成支线可以获得能力点数，然后用点数来学习和强化能力。能力点数有 5 个项目，而每一项能力要消耗不同数量的特定点数才能学会。此外，还有部分能力点数要完成特定的支线才可以学习。具体可以在能力强化列表中确认。



个人推荐的能力强化项目

非战斗技能首要学会的项目是“冲刺强化”和“欢迎暴发户”，前期打一个暴发户可以赚 3~4 万，到流程后期几乎是 10 万一个，偶尔还会掉落能卖个好价钱的金盘或白金盘，多打劫一下暴发户基本上不用担心资金问题了。之后就是获得经验值提升、胃袋量表提升、消化力提升、道具获得率提升。

战斗方面，前期可以稍微强化一下四围，之后优先学会“垫步取消”、“双重垫步”、“究极热血模式”、“闪身击”。如果对自己技术有信心并且想挑战古牧老师等强者的话推荐学“化劲”。

TIPS：中后期战斗要优先解决的是持枪的敌人，他们的血量普遍较低，通常在玩家跟其他敌人打得难分难解的时候躲在远处放冷枪。而且本作的枪械伤害还特别高，一不小心就会被蹭掉很多血。因此枪手必须先打死。其次是会扔手榴弹的敌人，虽然并不常见。

主线流程

第1章 生命的书简

●调查风间新太郎的墓，选择是否回忆剧情可以回顾《如龙 极》的内容。之后进入战斗的基础教学。
●来到神室町。前往中道大街与小混混战斗，继续战斗教学。
●前往剧场前广场再次和小混混战斗。
●进入SHINE，剧情后来到街上打倒5个流氓，最后是BOSS战。

BOSS 堂岛大吾



由于是本作的第一场 BOSS 战，周围可以使用的道具也很多，所以难度也不算很大。大吾也不会使用武器之类的，攻击动作空隙也比较明显，就是血量有点厚，不宜硬刚，防御和躲避只要多使用就好。

第2章 关西之龙

●来到苍天堀。往回走一段路与苍天堀的小混混战斗，前往苍天堀大街西侧的GRAND。
●和入口右边的店员对话，离开GRAND。
●前往苍天堀大街和黑川对话，然后再次回去GRAND。
●和入口左边的店员对话，和4个近江联盟的成员战斗。
●自动回到街道上，前往苍天堀大街东侧。

第3章 狩猎黑道的女人

●和大吾对话选择“已经好了”前往近江联盟总部。
●沿路前往大厅。剧情后就是战斗，开始是在房间里的杂兵战。
●从大厅中心里出来后一边干掉沿路的敌人一边往楼下前进，建议沿途多捡一些武器。路上有些杂兵会挡在路中间使用飞刀或者用重物砸人，高难度下注意一下闪躲。途中会有一些门需要自己动手打烂。下到玄关时楼下持枪的敌人可以在楼梯边按下△键对着吊灯使用热血动作来一网打尽。来到大门处再干掉3个敌人即可完成本段战斗。

BOSS 乡田龙司



如果下来的路上有多捡取武器的话战斗就不算是很难。龙司的体力减至一半以下后会触发 QTE，之后继续打后半部分。后半部分里龙司会一直处于究极热血模式，相对前半部分就比较难打出硬直，多绕些圈子就行了。

第4章 近江四天王

●来到苍天堀。前往招福町的小吃店葵门前，然后回到车子所在的地点，在绿色的体力槽耗尽前将薰带到小吃店葵，期间需要绕过地图上粉红原点标示的路人，否则会被他们缠上。
●在苍天堀移动一段距离后接到大吾的电话，再移动一段距离后会接到民代的电话，前往TSURUHA药妆店购买绷带，返回小吃店“葵”和民代对话。
●前往招福町西侧的麻将馆门前和人对话，之后去SEGA俱乐部苍天堀店和麻将歌对话，在娃娃机抓一只娃娃给他（其实抓不到也没关系），如果之前有触发金松茂支线的话，跟游戏店内的西装老人金松茂对话，并且答应他挑战《VR战士》（赢了前三场之后就算后面打不赢也没关系，直接退出即可），结束之后能瞬间赚到后面需要的10万日元现金。前往狂野杰克森苍天堀店旁边和5个黑道成员对话，将他们打倒后去ZUBORAYA店铺后方的河堤上和红衣男子对话，最后回SEGA俱乐部苍天堀店的门前找麻将歌。
●前往招福町西侧的麻将馆，上楼后跟里面打麻将的人对话，选择“让你决定”之后再付10万日元给对方，如果钱不够的话就去饮料机买一些提升金钱掉率的饮料去打打小混混刷钱。剧情后又要求支付30万日元，这里可以选择不支付。不支付的话离开麻将馆，前往严桥南边找到黑川，然后去STIJL和柜台的店员对话后回到麻将馆找江崎。剧情后是一场杂兵战，战后返回小吃店葵的路上触发经营风化岛的教程。完成一轮风化岛的游戏后回到小吃店葵。



第5章 隐藏的过去

●自动进入瑟蕾娜，之后这里就能作为据点来使用。回到神室町，路上会接到电话，坐出租车前往东城会总部。
●到出口前和弥生对话，然后去调查2F北边墙上的黄金牛头雕像，右边的门打开后调查房间里柜子上的刀，回到1F和弥生汇报。出到门前触发和神秘刺客的战斗，然后回到神室町。
●到唐吉诃德神室町店购买“The WALT'S”和“女用内衣裤”后回去瑟蕾娜。
●薰成为同行伙伴，出门后触发古牧流修行支线。从东北位置公园的公厕进入赛之河原，来到尽头和守门人说话。
●薰离开之后和真岛对话开始进行淘汰赛，和原版《如龙2》不一样的是这里可以携带装备参战，所以难度宽松很多。
●两场战斗之后就是本章节的BOSS战。

BOSS 真岛吾郎



需要小心他的匕首，由于是刀刃类的武器所以空手防御不管用，所以建议常用化劲来化解对方的攻势或者抄家伙对付他，真岛的匕首惟一的弱点便是攻击范围较小，所以化劲之后躲避或者是使用道具来暂时延长躲避距离可以有效应对。体力减至一半以下时触发 QTE，之后真岛会一直处于究极热血模式，难打出硬直，需要常使用化劲来解决。

●战后前往赛之河原的大屋和真岛对话。触发帮派创造者的教程。
●自动回到神室町，前往瑟蕾娜。剧情后解锁真岛篇第1章。

第6章 蓝图

●离开巷子触发剧情，前往剧场前广场和森田对话，选择“天野大楼在哪？”，然后去到剧场西北侧儿童公园对面，打倒3个16Bit帮。
●到中道大街后巷的路边将棋神室町右侧找到无野，和无野兄弟对战，期间会不断有杂兵进来，只要将无野兄弟两人干掉之后杂兵就会停止增加，之后将在场所有人干掉即可。
●回到儿童公园对面，使用钥匙进入天野大厦，进去之前做好准备，特别是回复药和道具。
●一边打倒路上的敌人一边往上走，前进到一个宽敞的房间后触发与黑衣男子的战斗。

BOSS 黑衣男子



第一阶段没有什么难度，将他打倒之后离开一段距离切入演出，进入第二阶段。第二阶段时黑衣男子会进入究极热血模式，同时踢腿攻击追加刀刃，无法用防御来对抗，所以尽量抄家伙打他。场地内有不少道具，善用道具对战斗有很大帮助。在战斗时靠近箱子的话会触发 QTE，需要按下对应按键来躲过对方的场景攻击。

●战斗结束后继续前进至屋顶。

第7章 外国组织的影子

●在一辉的体力耗尽前一边躲开警察的视线一边前往泰平大街西侧的诊所，地图上会标示前进的路线，只要中途别出岔子就没有多大问题。
●和伊达的对话里选择“前往Bantam”，出门后去千禧塔东侧大街的Bantam。
●剧情后离开Bantam，前往泰平大街西侧的柄本医院。

BOSS 金、崔



这一战的不利之处在于身处的战斗场地比较狭窄，对方的攻击比较难闪躲，不过场地内的杂物很多，开究极热血模式有很好的发挥空间。两个敌人的攻击没有什么特别需要注意的地方，体力减至一半以下后他们会进入究极热血模式。因为只要打败其中一人就能结束战斗，所以集中击破一个即可。

●和薰一起前往Bantam前和瓦汇合后进入店里。剧情后在店内和几个人进行战斗。
●离开Bantam后前往瑟蕾娜。

第8章 嫌犯

●和千禧塔门前的警卫对话，然后进去乘坐电梯。
●剧情后自动来到地下10层，干掉7个敌人后触发剧情。

BOSS 林弘



BOSS 战里薰不会参战。与之前的 BOSS 们相比，林弘体力较多，不过拳脚招式比较单调。体力减至三分之一时触发 QTE，减少至三分之二时他还会装备两根短铁管来进行战斗。

●离开千禧塔后前往泰平大街的桃源乡。
●入口处有装备箱。沿路打倒敌人，朝着上层最深处的房间前进。途中遇到使用远程武器的敌人，直接捡东西来砸他们就行了。
●干掉最深处房间里的4个乡龙会成员后结束本章流程。解锁真岛篇第2章。

第9章 近江大进击

●和柏木对话之后和薰对话，选择“休息”。
●出门乘坐计程车前往东城会总部。进入东城会总部1F的灵堂，剧情后前往玄关，与乡龙会的成员战斗。
●回到神室町后前往泰平大街触发和真岛的剧情。
●坐计程车前往东城会总部。
●沿路一边与敌人战斗一边前进至二楼，在最深处的房间里触发BOSS战。

BOSS 新藤浩二



全程装备太刀作战的BOSS，但是相比起《极》里面他的水平下降了很多，少了一些有威胁性的招式，攻击范围大但是判定差，空手打他也没有压力。惟一要小心的是他的突刺，所以不要莽撞进攻。打掉他一行体力之后他会逃跑并切换场地，一路追杀他到外面的庭院，弥生大姐会丢给桐生一把刀，此时会触发拼刀的QTE。砍翻他就能结束第一阶段战斗。

回到会议室之后还会进入最后一轮战斗，BOSS有两条体力，可以利用究极热血模式配合周围的家具将其击杀。

第10章 幸存者

●前往剧场前广场触发剧情后自动来到SHELLAC，到千禧塔乘电梯到50F和花商对话，再回到SHELLAC和高志对话。
●出门之后接电话，回到瑟蕾娜后自动前往苍天堀。
●前往小吃店葵和民代对话，然后前往STIJL和店员对话。
●前往河边靠近薰触发剧情，打倒4个流氓。
●剧情后回到路中间，在附近逛逛后回到河边，剧情后前往招福町南侧的博弈场所在建筑2楼，干掉房间里的2人即可。

第11章 铁之戒律

●前往严桥和薰汇合，然后前往招福町南侧和初老的棋士对话，支付3万日元。
●前往卡拉OK小吃店，调查门，然后调查墙上的海报。打开菜单在“持有物品”中的“贵重品”里选择“写有电话号码的纸条”，选择“是”，再分别输入110、100和109即可。
●进入房间里调查保险柜，输入5824。
●前往神味庵和店员对话，出门触发战斗。
●在招福町南侧下将棋的地方和穿红色西装的男人对话即可。
●剧情后和真拳派的5位成员战斗，章节结束后解锁真岛篇第3章。

第11章 大阪城塞

●在桐生的体力消耗完之前去到小吃店葵，沿路尽量躲开流氓以及人群。体力可以通过使用道具来回复，所以如果身上道具充足的话时间就不会很吃紧。
●离开小吃店葵之后前往横堀高尔夫中心和站在入口右边的男人对话并和他战斗。
●去河边和黑川对话并和他战斗。
●前往招福町的针灸院找到江崎并和他战斗。
●乘坐出租车前往大阪城塞。出发前做好准备。
●在大阪城塞里一边朝着天守阁前进一边和沿路的敌人战斗。从2F开始出现地上冒出尖刺的地板。在一间敌人分散比较开的房间里可以使用大炮将上方的敌人干掉后再去对付身边的敌人。最后一个房间里地板几乎都是尖刺，尖刺对忍者类敌人是没有伤害的，尽量选择没有尖刺的地板来展开攻势即可。

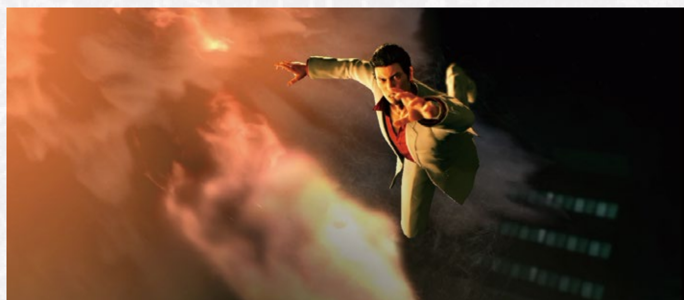
BOSS 猛虎（2只）



野兽打起来比打人简单多了。攻击手段无非是飞扑或者连续飞扑。空手打它们比较硬，还好场地内摆放了很多长枪，建议开场先全部捡起并收藏保存起来，然后装备到装备格使用。如果不保存的话被老虎一个飞扑武器就坏掉了。对付BOSS尽量不要贪刀，攻击的同时要留意另外一直老虎的动态以免被偷袭，采取各个击破。其中一只HP减半后会触发QTE，QTE成功可以直接干掉。剩下另外一只就好对付了。

第13章 替过去结算

●和遥一起前往招福町南侧的SEGA俱乐部前触发剧情，然后前往昆沙门桥接电话，再次回到招福町南侧的SEGA俱乐部前进入苍天堀企划，期间有一场与小混混的战斗。
●前往STIJL，之后去河边靠近女服务员，然后再回到STIJL前。
●前往小吃店葵选择“准备好了”，接下来就是一轮高速公路上的战斗，不过还好是拳头较量而不是前几作那种恶心的枪战，敌人人数不少，不过不太耐打，车上还有一些武器可以捡，最后阶段要在货车顶上跟第六章的BOSS黑衣男子决斗，同样要小心他鞋子上的尖刺，战斗结束后来到神室町。
●前往千禧塔50楼触发战斗。



BOSS 真拳派、仓桥



优先解决4个杂兵，不过要时刻留意仓桥的位置并且注意他有没有举枪，同时不要打得太high保证自己可以随时回避。如果上一章的长枪还留下来的话这里可以很有效地清理杂兵。清了杂兵之后剩下仓桥就简单了。

第14章 乡龙会东进

●离开工地前往瑟蕾娜。
●进入晚上，前往柄本医院。剧情后乘坐出租车前往东城会总部。
●前往赛之河原的大屋。
●剧情后返回神室町，一路上接电话，分别前往Bantam和柄本医院解决敌人，然后前往星尘干掉乡龙会的成员。

第16章 决心

●从这里开始就能够在据点里进行昼夜的切换，并且可以通过的士来往于两座城市之间。通关前如果还想做支线的话现在也是最后机会。
●做好准备之后和伊达对话选择“嗯，准备好了”就能开始最终战。
●沿路打败真拳派成员并拆掉路障战斗前往神室町Hills顶楼，路上可以捡到非常多武器，因此不用吝惜。快到达神室町Hills时会出现拿火箭筒的敌人，火箭筒的伤害超高，绝对要优先击杀。进入真岛建设之后，其中一个战点会出现扔手雷的敌人，手雷扔出来到爆炸有挺长的时间间隔，所以要时刻留意地上的东西。抵达屋顶之后有装备箱可以进行最后的整备工作，建议装备一些刀抗性和枪抗性比较高的防具。另外这里居然还有黑市商店，可以买到回复药和武器，不过价格比外面翻了一倍。而且还有些天价武器吗，恐怕一周目没准备的话是很难买下来的。

BOSS 乡田龙司



战斗舞台比较狭小而龙司本人又会挥舞刀剑，空手打难度非常高，坚持不用武器的话切忌硬刚，不然被反手一刀是无法防御的。这里推荐用武器，特别是用刀刃类武器迎战的话会非常简单。龙司的体力减至三分之一以下时会进入究极热血模式，不过对于械斗来说没有太大的加强。

BOSS 金大津

原则上要优先干掉周围的杂兵。金大津本人主要是用机关枪扫射，伤害不高而且可能会有零点几秒射偏，但扫射时间比较长，要完全回避的话只能绕场跑。把握好他每次攻击的间隔用长武器快速击杀杂兵吧。战斗期间会有2段QTE演出，一段是躲避钢架掉落，按QTE回避开。另一段则是最后一击前的演出。



BOSS 乡田龙司



本作流程的最后一战。和之前相比要相对好对付，因为龙司手上没有武器。此时如果用刀刃类武器去打他完全就是屠杀。如果用拳头对拼的话则推荐先拉开距离然后用蓄力攻击起手，也可以用打虎、化劲之类的招式来制造反击机会。

真岛篇主线流程

※真岛篇的道具、金钱、经验值等要素与游戏本篇并不共通。不过可以在各POPPO便利店里的ATM机汇指定金额的金钱，这些钱会变为可卖钱的高价道具寄给本篇里的桐生。

第1章 东城会改革

●下楼来到门口和柏木对话，然后在门口和小弟对话返回神室町。
●走到路中间触发战斗，可以用来练练手。
●返回真岛组事务所前，然后前往千两大街的植松组事务所。



第2章 归来

●在东城会总部玄关和植松组组员战斗后离开总部。

●回到神室町后前往千禧塔，剧情结束后自动来到苍天堀。

●前往苍天堀大街西侧进入GRAND，剧情后触发杂兵战。

●前往位于招福町的奥德赛，然后去畅快馆。

第3章 嶋野的狂犬

●前往GRAND触发最后的决战，建议多准备一些回复道具。

BOSS 川村凉太



凉太是使用手枪攻击，所以要尽量快地打出硬直来停止他的攻势，一旦能够发动热血动作时就千万别手软。

BOSS 饭渊圭



因为饭渊也是使用手枪的，所以整体打法和前一战差不多。这是真岛篇最后一场 BOSS 战了，所以有多少回复道具就尽管用吧。



●流程结束后可以继续读档在真岛篇里进行游玩。

奖杯列表

奖杯	名称	取得方法
白金	人中之龙 极2	获得所有奖杯
铜杯	真島的生存之道	完成真島篇的故事
铜杯	故事进度1	完成主线故事第一章
铜杯	故事进度2	完成主线故事第二章
铜杯	故事进度3	完成主线故事第三章
铜杯	故事进度4	完成主线故事第四章
铜杯	故事进度5	完成主线故事第五章
铜杯	故事进度6	完成主线故事第六章
铜杯	故事进度7	完成主线故事第七章
铜杯	故事进度8	完成主线故事第八章
铜杯	故事进度9	完成主线故事第九章
铜杯	故事进度10	完成主线故事第十章
铜杯	故事进度11	完成主线故事第十一章
铜杯	故事进度12	完成主线故事第十二章
铜杯	故事进度13	完成主线故事第十三章
铜杯	故事进度14	完成主线故事第十四章
铜杯	故事进度15	完成主线故事第十五章
银杯	全体工作人员向您致谢	完成主线故事
金杯	传说中的男人	以LEGEND难度通关游戏
铜杯	完成支线故事10	完成10个支线故事
铜杯	完成支线故事30	完成30个支线故事
银杯	完全称霸支线故事！	完成所有支线故事
铜杯	完成成就目录10	完成10项成就目录
铜杯	完成成就目录30	完成30项成就目录
铜杯	完成成就目录50	完成50项成就目录
银杯	完全称霸成就目录	完成所有成就目录
铜杯	穷究技巧之人 战斗技能	学会所有战斗技能
铜杯	穷究技巧之人 热血动作	学会所有热血动作
铜杯	穷究技巧之人 其他技能	学会所有其他技能
铜杯	长腿叔叔	资助向日葵总金额达到100万日元
银杯	穷究所有技巧之人	学会所有技能
铜杯	体力有一定水准的男人	无装备的状态下体力超过180
铜杯	攻击力有一定水准的男人	无装备的状态下攻击力超过180
铜杯	防御力有一定水准的男人	无装备的状态下防御力超过180
铜杯	毅力有一定水准的男人	无装备的状态下热血量表超过180
铜杯	突破极限的男人	任一基础能力突破极限
银杯	穷究全能力之人	所有基础能力达到最大值
银杯	决战亚门	完成支线故事“究极刺客”
银杯	武器大师	使用装备打倒100名敌人
铜杯	娱乐场所向导	所有娱乐场所游玩过
铜杯	斗技场霸主	在斗技场所有赛事中获得冠军
铜杯	最强保镖	完成所有保镖任务
铜杯	欢迎光临Four Shine！	成为Four Shine的一员
铜杯	热门挖角探子	在籍公关小姐达到30人
铜杯	恭喜获得大赛冠军	在公关俱乐部大赛获得冠军
铜杯	传说中的店长	完成风化岛的故事
铜杯	桐生的烦恼咨询室	聆听所有白金公关小姐的烦恼
铜杯	影片迷	观赏所有影片
铜杯	加入真島建设公司	成为真島建设公司的一员
铜杯	壮大真島建设公司	真島建设公司员工超过50人
铜杯	传说中的建设公司	完成帮派创造者的故事
铜杯	最强工头	帮派创造者的通关分数超过200000
铜杯	完全称霸投币式置物柜	打开所有投币式置物柜
铜杯	美食记者	在本篇中所有餐饮店用餐过
铜杯	街头摄影师	用手机拍照10次
铜杯	完全称霸饮料	喝过自动贩卖机所有种类的饮料
铜杯	黑名单惯犯	在本篇中破坏店内3次
铜杯	我有的是钱！	持有金钱超过1千万日元
铜杯	街头守护者	打倒本篇中所有徘徊头目

本作通关之后能够保存一个通关存档，同时解锁 LEGEND 难度，读取通关存档之后系统会问你继承存档重新开始游戏还是进行漫游模式 选“是”的话重新开始游戏 而选“否”的话则开始漫游。漫游模式下可以把没有做完的支线以及风化岛和帮派建造者相关的剧情完成。

由于 LEGEND 难度可以继承通关存档开始，因此笔者比较推荐的是第一周目根据自己的喜好选择难度（求快选 EASY 即可），打主线的同时完成支线，或者之后在漫游模式补完。然后以最强的状态继承存档打二周目 LEGEND 难度即可。

继承存档二周目开始时的状态等同于原先的存档 惟独支线的完成情况会被清空 这一点要注意。

TIPS：（碎碎念）关于峡山薰在后续作品中不再出现的问题，制作人在接受采访的时候表示这是因为峡山薰和乡田龙司的故事在《2》已经讲完了，便不再登场了。不过个人认为，按这么说的话桐生一马的故事也早就可以完了，怎么还要拖这么多部作品呢。有心让她登场的话剧情怎么编都能编出来的啊。



从名字上看，总让人感觉这是多年前 PSP 上的“《巅峰英雄》系列”续作，然而事实却是类《火影》/《高达》的 3D 对战，不仅如此，这还是一款白金神作，下面就让我们来看看本作的攻略吧。

文 昴星团　美编 Juxi　**白金时间：5 小时　本文对应游戏版本：1.01**

假面骑士 巅峰战士	BNEI (PS4)
仮面ライダー クライマックスファイターズ	动作 / 中文版
2017 年 12 月 7 日　本地 1 人、在线 2 ~ 4 人	无对应周边
售价为 479 港币	

系统简介

操作方法

按键	说明
左摇杆 / 方向键	移动角色
同方向左摇杆 / 方向键 ×2	垫步
□	普通攻击
△	必杀技
×	跳跃、受身 / 取消
○	切换目标 / 确定
L1	防御
R1	对目标冲刺
移动时 R1	冲刺
触控板	Evolution Burst
OPTIONS	暂停菜单

游戏画面



①生命值　②对战剩余时间　③雷达　④锁定线　⑤冲刺槽　⑥ EB 槽　⑦英雄斗志槽　⑧技能槽　⑨体力值

主菜单介绍



自由战斗：自由选择角色、自订战斗规则的战斗。

任务：含有教学和各种骑士内斗的任务，玩家的使用角色固定。

网路：和其他玩家联网对战。

我的资料库：可鉴赏 BGM、编辑玩家的虚拟形象、设定联网房间的大屏幕背景、查看玩家资料和工作人员名单。

选项：进行各种设置更改。

联机方式

游戏里分为玩家配对和排名对战两种联机方式，玩家配对要在设置完要求后按下 Options 键，建立或搜索房间参加对战。排名对战则要先选好对战规则，然后确定报名，一旦与其他玩家匹配成功，则立即展开对战。



攻击招式

每个骑士都可以用方向键↑/↓搭配□或△键打出不同的招式，以□键为主的都是轻攻击，而以△键为主的都是必杀技，必杀技的威力比普通攻击高，但出手一般都比轻攻击慢，远距离时盲目使用必杀很容易被对手躲开后反打一套。

另外，↑+□键的起手攻击具有子弹耐性，可刚体撑过对手的远程攻击；↓+□键的起手在地面和空中的招式有所不同，大多数有让对手浮空的作用，便于打出后续连段。

冲刺攻击



在冲刺的时候按下□键即可展开冲刺攻击，冲刺攻击带有刚体效果，但动作硬直很大，若不慎打空就要被对手反打一套，所以要尽可能在对方出手攻击的时候再使用。

破防招式



有些角色的必杀技带有破防效果，可无视对方的防御动作，这些招式发动前会有黄色闪光，看到对手使出这些攻击的时候就不要防御，准备垫步回避吧。

伤害保护

当角色被招式打中后，一段时间内或出现倒地硬直前，所受的后续的伤害威力会逐个降低，这就是伤害保护，所以进攻的时候切勿猴戏，否则只会让大威力的招式大打折扣。

垫步 & 防御

垫步和防御都是抵挡对方进攻的技巧。垫步时能让自身无敌，用于躲避无法防御的招式，但垫步结束的时候有较大的硬直，要谨慎使用；防御则可以无伤挡下对手的进攻，但随着防御时间增加，自身周围的防护罩会逐渐以蓝→黄→红的顺序变色，红色罩子会被对手轻易击碎，而后自身会陷入长时间的眩晕状态。



贴壁



当我们用招式将对手击飞，让他撞上墙壁时，对手会有短暂时间处于贴壁状态，此时对手无法做出任何行动，这时可以冲上去打一套空中连段，或者用威力强大的超必杀技补刀。

英雄斗志槽

若角色的攻击经常击中对手，或是被两名敌人锁定，那么会进入斗志高昂的状态，角色头像下方的白色线条会变黄。此时能增加角色的攻击力和防御力，相反在战斗中畏畏缩缩，则会进入斗志低落状态，令受到的伤害增加。



技能

当技能槽蓄满时，按下 R3 即可发动角色技能（假面骑士空我除外）。骑士的技能因自身而异，有的是变身，有的是强力必杀技，也有一些骑士使用的是特殊技能。



最终形态 & 超必杀技

角色的 EB 槽满后，按下触控板就能令角色变身成最终形态（假面骑士 Build 外观不变），无论是受攻击中还是自身连段中均可以按下触控板直接进入 CG 变身，能把紧贴着自己的对手震开，可留着救命之用。最终形态拥有刚体（对敌方的最终形态无效）、招式威力增强的压倒性优势，不过受到的伤害还是要照吃，积累一定伤害也会产生倒地硬直。

最终形态下再次按下触控板即可发动高威力的超必杀技，超必杀技无视对方的刚体效果，但一次最终形态里只能使用一次，还会消耗一定量的 EB 槽，最好在最终形态时间快结束的时候使用。另外，超必杀技的伤害也会算进伤害保护内，所以最好不要融入连段中，抓住对手破绽直接一发才是最有效率的。



角色分析

假面骑士 空我



空我的技能要满槽后体力归 0 才能发动，会以 50% 的低血量复活并进入升华形态，正常强度下，第一条命的总血量为 1050，可以说是 HP 最多的角色。升华形态下，空我的所有必杀技的威力提升，之后即使体力归零，下次依旧会以升华形态登场。

空我的△、↑+△、↓+△和空中△分别对应全能、青龙、泰坦和天马形态的必杀技，除了天马形态外的必杀技都带有破防效果，但出手较慢，适合融入连段而不是起手。不过全能形态的骑士踢有一段带攻击判定的助跑动作，哪怕被对手避开了也可以利用这段助跑 + 骑士踢与对手拉开很长一段距离，相对青龙和泰坦形态的必杀技来说更保险。

空我的最终形态下，↑+△和↓+△依然带有破防效果，而且攻击距离都不短（↓+△无视距离），不过出手仍然慢，容易被敌人垫步闪开。另外，其超必杀技要近距离才能打中，最好贴身使用。



假面骑士 颚门



近战特化的假面骑士，没有任何远程攻击技能，但其 HP 多达 1000，熟练使用↑+□的侧撞抵消对手的远程攻击才能完全发挥出他的近战能力。

通常形态下，颚门的△、↑+△和↓+△对应大地、火焰和风暴形态的必杀技，除了风暴形态外均有破防效果。颚门的三样必杀技总体来说一般，大地和火焰形态的必杀带突进，可以快速缩短与对手的距离，不过火焰形态必杀的出手较慢，而且伤害也不如大地形态的骑士踢高。风暴形态的必杀技则多用于连段和护身。

颚门的技能为变身成燃烧形态，燃烧形态的任何必杀技都带破防效果，对近距离战斗十分有利。颚门的最终形态在攻速方面有所提升，↑+△作为起手技来说，发动速度和攻击距离都很优秀，不过在场地边缘往往会发生后续连不上的情况（正常情况下只要连打□键就能接上）。另外颚门还有一个不足之处在于，其所有形态的空中必杀技都是原地落下的类型，在空中追击时很容易追不上被打飞的对手。



假面骑士 龙骑



龙骑的一大特征就是很多必杀技不仅破防还有无双龙乱入，无双龙舞动的时候还带有攻击判定，使得敌人很难近身，不过相对的，龙骑大多必杀技的准备时间很长，在他出招前用远程攻击即可避免无双龙的干扰，但在多人战里，很少机会能让你轻易远程出招，而且他无 CD 呼叫无双龙帮忙的技能用于干扰也十分厉害，所以多人战里龙骑必定是一个非常难缠的对手。



龙骑的战斗方式基本就是用技能呼叫无双龙，在其掩护下自己突击，呼叫的无双龙有两种形式，一种是左摇杆/方向键↑或↓+R3 呼叫，另一种则是直接 R3 呼叫，前者的无双龙会直行向对手突击，后者则为原地转圈，由于对手很难判别无双龙的攻击模式，所以可放心突击。突击时建议用↑+△，因为在呼叫无双龙后，其他需要无双龙出场的招式均无法使用，而且这招不仅突进距离长还带破防和刚体。

最终形态的龙骑虽然不能用技能呼叫无双龙，但△键的无双龙甩尾实在强力，另外他的超必杀技骑摩托喷火有极高的突进速度和杀伤力，单挑的时候直接空放也未尝不可，多人战的时候更是能营造车祸现场的气氛。

假面骑士 Faiz



Faiz 的必杀技都比较实用。↑+△是远程的起手神技，发出的冲击波带破防和定身效果，命中之后再次按下必杀技键即可上前补刀，当然也可以用其他招式接上，另外这个冲击波的距离无限，还带有些许追踪性能。↓+△是其经典的必杀技深红电钻，最好融入连段作为终结技，空中△的深红电钻华而不实，不建议使用。

Faiz 的技能为加速形态，自身的所有动作变快，能轻易躲开敌人的招式，不过不熟练的玩家可能会被过快的速度弄得晕头转向。Faiz 的最终形态不怎么好用，除了↑+△外都是远程技能，然而↑+△的命中率并不高……不过所幸的是他的超必杀技发动速度很快而且追踪性极强，弥补了最终形态的缺陷。



假面骑士 剑



剑的自身系统比较坑，必杀技要吃技能槽，技能槽满后变身成骑士形态才能在一段时间内用必杀技不减槽，所以平时战斗的时候要注意技能槽的消耗，否则到关键时刻技能槽变空就很尴尬了。当然玩家也可以用平时回避，等技能槽满后变身战斗的打法，使用这种打法的时候最好空中起手进攻，因为空中↓+□是骑士踢，连段的时候派生这招能一下把对手打飞，给技能槽回复的机会。变成骑士形态后，剑可以在空中再次按下 × 键飞行，能省下冲刺槽快速移动，同时移动速度加快，部分必杀技形态更改，带有浮空效果，连段变得更加容易。骑士形态连招时建议多用△或↑+△起手，这两招带有很长的突进距离和很强的吹飞效果，一旦把对手打到贴墙还能再连一套。

剑的最终形态就比较平庸了，除了超必杀技的无限距离斩舰刀外没有太多亮点，必杀技的起手都比较慢，面对灵活的对手时很难打中对方。



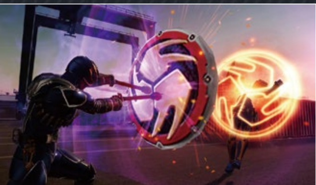
假面骑士 响鬼



响鬼的普通形态是单挑的鬼畜王，近距离用△和↑+△的连续打鼓（破防，可连打△延长打鼓时间）能够直接把对手打至倒地，伤害也不低，↓+△的火焰更是具有追踪性 单挑 AI 拉开距离便能天下无敌。不过其缺陷在于没有很好的起手技能，只能依靠普通攻击击中对手，才能打出安逸的连段，而且打鼓需要原地不动，多人战的时候很容易成为活靶。

响鬼的技能是变身成响鬼红，△和↑+△两招打鼓变成其他具有位移特性的招式（破防效果仍在），弥补了普通形态在多人战里无法安逸输出的尴尬。

响鬼的最终形态非常强大，△不仅能破防，而且范围极大，伤害还能媲美超必杀技，哪怕是多人战，只要变成最终形态无脑△就能灭杀群敌，除非敌方也变成最终形态来近身，否则挡都挡不住。



假面骑士 Kabuto



原作极强的设定在历代游戏里都大放异彩，但到了本作却大幅缩水。Kabuto 开场为假面形态，需要先用一次↓+△爆甲，才能变身为骑士形态。假面形态的招式动作都较慢，不适合战斗，所以这里就不介绍了。

Kabuto 的必杀技都不怎么好用，↑+△的伤害不高；△的伤害发生时间太晚，融入连招中的话敌人在伤害产生前早就反击了；↓+△的骑士踢意义不明，不仅出手超级慢还要站桩，根本无法融入连招中 即使想在Clock Up里使用，也要配合其他攻击把敌人打出硬直（也就是让伤害降低），否则也有被反击的可能，关键是 Clock Up 的时间并不长，并没有太多机会能把这招用出来。

Kabuto 的技能是减慢周围时间流动的 Clock Up，在持续时间内敌人的所有行动都会变慢，是进攻的好机会，不过要注意此时敌人的倒地起身动作也会变慢，变相等于一次 Clock Up 里仅有一次把对手打出倒地保护的机会，另外，Clock Up 中要是 Kabuto 被敌人打到，或者变身成最终形态，那么会强制结束 Clock Up，浪费一波技能槽。

Kabuto 的最终形态能力也一般般，↑+△和△的攻击准备都太久，很不适合拿来起手。↓+△的子弹虽然追踪性极强，但伤害不高，考虑到最终形态的维持时间就觉得性价比极低。超必杀技的伤害在其他骑士的比较下并不高，不过无限距离的输出范围算是勉勉强强。

假面骑士 电王



电王这次少了齐格参战实在可惜，原本的四人众仍然以桃塔罗斯的圣剑形态为主体，其他三人都归类到必杀技中，其中龙塔罗斯的必杀技要长按△键蓄力才能放出。

电王的特色是必杀技之间的连携，但由于↑+△圣竿形态的鱼钩轨迹固定且动作硬直极大，所以实战中并不好用，能与其搭配的只有↓+△圣斧形态的纵劈。△键的圣剑形态必杀技准备动作也比较长，不建设使用。电王的技能是电车形态的电车斩，不过仍然是出手速度过慢，且攻击轨迹呈直线，单放很容易被对手避开。

电王最终形态的必杀技形态相对要好些，但也只是中规中矩的水平。超必杀技的距离有限，不过由于第一刀为横砍，所以很容易全中对手。



假面骑士 Kiva



Kiva 的必杀技虽然和电王类似，也是四形态合一（巴夏形态也和圣枪形态一样按△键蓄力才能使用），但无法连携，不过厉害的是，Kiva 的所有必杀技都有破防效果，而且单放的效果也不差。↑＋△的加鲁鲁形态必杀技适合中距离突击用，△键的骑士踢和↓＋△的德加形态必杀技则可以融入连段使用。Kiva 在空中还能再次按下 × 键让 Kivat Bat Ⅲ世吊着自己飞，不过没太大用处就是了。Kiva 的技能是四形态连段，起手速度算快，还带破防效果，单放或融入连段皆可。

Kiva 的最终形态比普通形态的实用性稍微差一点，↓＋△的必杀技虽然可以和空中△的必杀技组合，但因为普通攻击会让目标后退，导致↓＋△打不到人，所以这个组合技毫无意义。超必杀技为骑士踢，不过威力较低。



假面骑士 W



W 的特色就是换人，技能槽满后按下 R3，便能在翔太郎主体的 W 和菲利普主体的 W 之间切换，虽然名义上是换人，但两个主体的 HP 槽共用，每次切换时都会增加 150HP，顺带一提，换人时角色处于无敌状态，可用于回避对手的各种超必杀技。

两个主体相比，翔太郎主体的 W 实用性较高，↑＋△的必杀技带破防和有追踪性的突进效果，△的骑士踢在出手前会在身边产生龙卷风，能防住敌人的近身攻击并一口气反击，↓＋△的子弹追踪性极强，攻击远处的敌人有奇效。菲利普主体的 W 除了空中△非常强外，其他必杀技都很弱，在地上仅有△键的必杀技能破防，但出手速度极慢，↓＋△的远程攻击虽然速度快，但本人必须站桩，很容易被对手躲避后反击。

两人的最终形态各不相同，翔太郎主体的 W 外观和攻击方式都有所改变，而菲利普主体的 W 则不会有任何变化。翔太郎主体 W 的最终形态并不好用，△键的剑气不破防，↓＋△的破防激光无法更改射击轨道，显得用处不大，好在↑＋△的必杀技能破防，即可单出也能融入连段。两人的超必杀技也不相同，不过都是对前方的目标作出无法更改轨迹的骑士踢，不太容易打中对手（特别是菲利普 W），伤害也不算高。



假面骑士 Decade



Decade 在出战前可以选择以上 9 名骑士的其中 3 位作为技能变身，变身之后的攻击方式和原版一模一样，只是无法使用原版的技能，由于 Decade 自身的必杀技都有起手硬直，所以实战中还是建议用变身后的形态战斗。值得一提的是，他的△键为隐身，可暂时避免被对手锁定，可利用这个特性接近一些擅长远程攻击的敌人。

Decade 变成最终形态后，↑＋△、△和↓＋△的必杀技对应其三种变身原型，其中 Faiz 和响鬼的十分强力，建议使用。超必杀技是和 Diend 的合体射击，伤害和攻击范围都不错。



假面骑士 Accel



Accel 的实力还算不错，其特色是可直接按 R3 积累技能槽（否则不会自行增长），槽满后再次按下 R3 键强化自身，此状态下，△键必杀技打出的“A”字会变成飞行道具飞向目标，距离无限但不能穿墙。Accel 可以用←／→方向键＋□键迅速接近对手展开普攻连段，起手十分方便。↓＋△为远程攻击，飞行道具的速度很快，是很优秀的远程技能，虽然△键的必杀技在自身强化状态也变成远程，但起手太慢容易被避开；↑＋△是个出手较慢的起手技，踢中敌人让其浮空，之后连打□键即可接普攻打一套。

最终形态的 Accel 无论是攻速还是移动速度都很快，↑＋△和△键的必杀技不仅能破防还可以直接把对手打出倒地硬直，其中↑＋△有快速接近目标的特性，多人战的时候能打对手个措手不及。超必杀技是近距离的拳脚连击，单放威力很高，建议贴身使用。

假面骑士 OOO



OOO 的必杀技对应除了鸟联组和恐龙联组外（不算剧场版联组）的其他联组，而且全带破防效果，不过他并没有远程技能，被拉开距离的话会很麻烦。不过纵观 OOO 的所有必杀技，仅有↓ + △的重量系联组能融入到连段中，△键的昆虫联组分身踢可以在中距离使出，↑ + △的猫科联组完全是出手慢 + 站桩 + 不追踪的缺点于一身，一旦用出来就是被对手反抓一套的节奏，总而言之 OOO 的普通形态并不好用。OOO 的技能是变身成鸟联组，追加空中按 × 键滑行的能力，仍然全必杀技破防，不过必杀技形态比普通形态要好得多，△键和↓ + △都能融入连段，↑ + △用来突击。

OOO 的最终形态为恐龙联组，↑ + △键的必杀技伤害很高，突进速度快还有击飞效果十分有用；↓ + △则能冻住敌人，多人战的时候可以限制其中一个敌人，让我方变得更加有利；△键的甩尾不能破防，不建议使用。超必杀技是直线轨迹的激光炮，伤害较高。



假面骑士 Birth



Birth 的必杀技系统和剑类似，需要消耗技能槽才能使用必杀技，不过↓ + △能迅速把技能槽补满，所以比起剑还是很方便的。必杀技里仅有↑ + △和空中△键能破防，而且↑ + △的出手速度慢，所以破防最好用消耗全技能槽的加农炮，加农炮不仅能破防输出高，还带钢体。Birth 的远程能力也不错，除了刚才提过的加农炮外，△键的代币子弹也是很厉害的，不仅出手速度快还有追踪性，在普攻击飞对手后用来补刀再适合不过。

Birth 的最终形态不能跳跃，取而代之的是↓ + △键的飞空和空中 × 键滑行的能力，在地形崎岖的场地里没什么优势。其最终形态的必杀技形态都很好，普攻击飞对手之后用△键的加农炮可以精准补刀，另外，↓ + □键是连发能量炮，和远处的对手对峙时可以使用。Birth 的超必杀技距离越近伤害越高，零距离释放超必杀技的伤害是全骑士中最高的。



假面骑士 Fourze



Fourze 的特色是可以在空中按 × 键滑行，让他的走位十分灵活，还能省下不少冲刺槽，△键的宇宙跳跃高度比平常跳跃更高，能轻易躲开对手的招式。其必杀技形态还算优秀，所有必杀技都能融入连段里（△键要连打出骑士踢），不过↑ + △和↓ + △的必杀技要站桩输出，所以不适合单放。Fourze 的技能是变成磁力形态的磁力炮，单放伤害高，出手前会修正射击方向，是个十分优秀的远程技能，不过需要原地站桩，多人战的时候需要队友的掩护才好放出来。

Fourze 的最终形态比较平庸，取消了原本的空中滑行能力，能破防的必杀技（↑ + △和↓ + △）出手慢，其中↓ + △还要站桩，要融入连段才能发挥作用。超必杀技是横向的大剑气，不过无法穿越障碍物，在某些障碍物繁多的场景会十分尴尬。



假面骑士 Metor



Metor 的必杀技比较多，每种操作下按△键蓄力都可以打出不同的必杀，↑ + △的两种蓄力都破防，蓄力后为远程攻击，↓ + △的蓄力有两个阶段，直接出拳为把敌人挑空的火星拳，蓄力一阶段为有破防效果的木星拳，蓄力二阶段则是远程攻击的土星环。Metor 的普通攻击会打很多下，若要接必杀技的话，请在普攻打出连环拳的时候再用必杀技终结连段。其技能是变成流星状态（长按 R3 可维持久一些），流星状态没有攻击判定，能快速移动到场地的其他位置。

Metor 的最终形态仅有△键的必杀技可以蓄力（和常态一样），虽然所有必杀技都能破防，但无奈都是慢起手，和常态比起来实用性稍低。他的超必杀技反则非常实用，无论与目标的距离，只要在同一水平面基本必中，伤害也不低。



假面骑士 Wizard



Wizard 在本作的强度是属于正规的强（再往上就是 BUG 的强），所有形态和必杀技都十分优秀。普通形态下，除了↓＋△的水龙尾和空中△的风龙撞外，其他的均能破防，然而水龙尾也能融入连段，风龙撞的突进速度贼快，不过撞完之后对手有机会按 × 键受身，这个时候可以落地接↑＋△，一般来说是稳中没跑了。Wizard 的技能是变成魔龙形态，该形态下全技能带破防，而且形态也很好，还追加空中 × 键滑翔的功能，其滞空能力比其他骑士的要好得多，而且转向更灵活。魔龙形态下，地面的所有必杀技均能融进连段里，↑＋△和↓＋△可直接把对手打出倒地硬直，空中△还是带范围＋滞空的破防技，强的不行。

Wizard 的最终形态也非常犀利，↑＋△是惟一一个破防必杀（命中后按△键连打能触发后续斩击），但突进速度快，还能在第一剑命中后接其他招式，实用度很高。△键的魔法连斩能直接把对手打出倒地硬直，不过由于不能破防，所以还是建议在连段里使用。↓＋△是呈三角形轨迹的飞斧，虽然攻击距离不算远，但可以把命中的对手拉到自己面前，然后打一套帅气的连段。超必杀技的形态也非常优秀，只要贴身放就绝对不会漏掉，伤害也很高。



假面骑士 Beast



Beast 的实力属于中下水平，不过他的干扰技能多，多人战的时候是一个不错的辅助位。其破防的必杀技只有↑＋△和空中△键，不过↑＋△的出手速度很慢，单挑很容易被反击；↓＋△是隐身，作用和 Decade 的一样；△键的必杀技是很不错的干扰技能，虽然飞行道具的数量随机（1～6 个），但攻击距离远，还有不错的追踪性能。Beast 的技能是回复 250HP，大幅增强了他的生存能力。

Beast 最终形态的战斗力比常态稍微要高一些，破防必杀技仍然是↑＋△和空中△键，↑＋△的出手速度还是慢，单挑起来仍旧不舒服。他的△键和↓＋□均为远程攻击，不过△键需要长时间站桩，建议融入连段使用而不是干扰，↓＋□放出的子弹距离无限，比常态的干扰技能更加优秀。超必杀技是单发的子弹，子弹飞行速度极快，不过不穿墙，在障碍物较多的场地里使用要谨慎使用。



假面骑士 铠武



铠武的必杀技形态一般般，普通形态仅有△键的必杀技能破防。↓＋△的必杀技华而不实，无论是第一刀还是落下的手里剑，攻击力都不高，而且中了第一刀就不会中手里剑，完全让人摸不着头脑。↑＋△是个非常强力的技能，不仅可以流畅地融入连段中，第一下丢出的飞行道具能束缚住最终形态的敌人，连打△键可以触发后续斩击，还可以等收招之后再丢一个，可以直接把对手打出倒地硬直，面对最终形态的敌人十分有用。铠武的技能是变成胜吼形态，所有必杀技的形态更改，能轻易融入连段且都带破防效果，其中↓＋△的激光炮在一定距离内能一发把敌人打至倒地，建议用这招作为普通连段的终结技。

铠武的最终形态表现也很平庸，↑＋△虽然能破防，命中之后还能把敌人浮空，但完全没办法在对手落地前接上其他招式，↓＋△的水果投掷不能破防还要站桩，只有△键的骑士踢很出彩，不仅发动速度快还能破防，融入连段里的效果比其他几招要好得多。超必杀技是水果炮，命中能力和伤害尚可。



假面骑士 巴隆



巴隆在游戏里可谓是大翻身，↑＋△能突进破防、△键的距离不短且出手快，↓＋△的芒果锤能直接把目标打出倒地硬直，空中↓＋□还能发动快速接近对手的突刺，非常实用。巴隆的技能是变身成羽织柠檬形态，不仅维持了全必杀技破防的特点，↓＋△的必杀技还弥补了常态没有远程技能的缺陷，不过另外两招必杀技没有突进作用且出手稍慢，所以近战不如常态。

巴隆的最终形态是怪人 Lord Baron，必杀技仍然破防，能融入连段且更加强大，其中△键的冲击波无限距离且伤害不低，对付远程敌人十分有效。巴隆的超必杀技只能打中极近距离的目标，伤害很高，使出时会用地底的藤蔓抓住目标，若没抓住则不会有后续动作。



假面骑士 Drive



Drive 主要用普通攻击打连段，因为他的普通攻击和其他骑士不一样，↑ + □、□、↓ + □三种攻击分别对应不同的轮胎形态，可以相互派生。↑ + □带位移效果、□键的连段起手快、↓ + □则是单纯的远程攻击。Drive 除了△键外的必杀技都可以融入连段，只有↑ + △没有破防效果，要破防建议用△键的骑士踢，↓ + △的冷冻气体起手比较慢，多人战的时候可以拖延对手。Drive 的技能是变身成方程式型，移动速度和攻击速度大幅增加。↓ + □依旧是远程攻击，↑ + □的高速 3 连撞击让起手变得更加容易，还能在撞击途中派生其他招式，使得连段更加灵活。必杀技仍然优秀，可以轻易融入连段，除了↓ + △外都是破防招式。

Drive 变成最终形态后，除了↑ + △外的必杀技都可以破防，不过↓ + △比较拖沓不建议使用，△键的必杀技虽然华丽，但在地形狭窄的地方很容易中途打空，战斗的时候要注意。超必杀技是直线型激光炮，不过 Drive 似乎是惟一一个用完大招后会强制变回普通形态的骑士，虽然设定遵循原作，但不知道算不算 BUG。



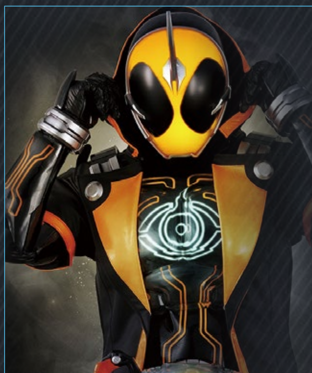
假面骑士 Mach



Mach 的特色是左摇杆 / 方向键的←/↓/→配合□键能发射距离无限的跟踪子弹，多人战里用来干扰对手十分有效，不过走位出拳的时候要注意松开左摇杆 / 方向键再进攻，否则让出拳变成原地射枪就尴尬了，另外普攻的时候要注意，他的普攻第二下就会把对手击飞，和其他骑士不一样。Mach 的单挑能力不算弱，虽然必杀技↑ + △和↓ + △没什么用处，不过有△键的骑士踢就足够了，这招可以接普攻的击飞后使用，基本必中。另外他在空中的↓ + □攻击能将对手定住，方便接其他连招。Mach 的技能是在一定时间内让自身加速，虽然招式形态不变，但这变相加强了他的空战能力，空战时用↑ + □可以连续把对手打地弹空，直接打到倒地为止。

Mach 的最终形态实力增强了不少，除了空中△键的必杀技外都可以破防，↑ + △用于中距离突击，↓ + △的无限距离子弹用于远程牵制。值得一提的是，△键的必杀技需要有目标在附近才会自动打出后续动作。超必杀技是近距离的上勾拳 + 骑士踢，威力很高。

假面骑士 Ghost



Ghost 比较厉害的是必杀技△键能瞬间脱离对手，空中可以再按△键用骑士踢反击。关于其他必杀技，虽然↑ + △和↓ + △都可以破防，但↑ + △的出手过慢，容易被躲开，所以还是建议用↓ + △。Ghost 的技能是感恩魂骑士踢，这招在跳起的时候有攻击判定，能把眼前的敌人挑起来，可以融入连段里使用。

Ghost 变成最终形态后反而只有↑ + △和△键这两个出手慢的招式能破防，一旦被对手知晓这个缺点一直防御，则会十分尴尬。如果是普通连段，建议用↓ + △终结。超必杀技为骑士踢，除了攻击力高外没有什么特色。



假面骑士 Specter



Specter 和 Ghost 一样，几个形态融入到了必杀技的操作里，只有空中△键不破防，总的来说招式形态还是很优秀的。↑ + △的骑士踢可以留着普攻击飞后追击，↓ + △的远程攻击出手快，距离无限还能破防，用来牵制敌人很管用。Specter 的技能是他最出彩的地方，使用后自身暂时消失，飞行道具会无视距离飞到目标头顶降下锁链，一旦攻击成功，Specter 就会瞬间转移到目标的所在位置突击，若攻击失败，Specter 则会回到出招所在的位置，这招的伤害很高还能直接打出倒地硬直，多人战的时候可以给不锁定自己的对手来个出其不意。



Specter 最终形态的全必杀皆可破防，且都能融入连段中，不过缺少了快速接近对方的手段。超必杀技是往前直冲的直拳，虽然冲刺距离远，但伤害不怎么突出。

假面骑士 Ex-Aid



Ex-Aid 的特色，是普通形态下用△键蓄力能随机获得持续一段时间的提升攻击力或速度的 BUFF，除此之外他的各项必杀技形态都很优秀，都带破防效果。Ex-Aid 普通形态的远程攻击就有↑ + △和↓ + △两种，距离远而且发生速度都很快，其中↑ + △在命中对手后，Ex-Aid 还会冲到目标面前给予最后一击，不仅剩下了冲刺槽还能一口气接近对手。△键的骑士踢看着有点拖沓，其实在普攻打飞对手之后接着用，很容易命中刚受身起来的目标，一发连踢打出倒地硬直。Ex-Aid 的技能是变成全程刚体的 LV99 极限玩家形态，该形态的普通攻击没啥用，主要用必杀技进攻。三个必杀技极其相似，区别仅在于一个跑、一个跳、一个原地使用，建议用跳起手的△键。

Ex-Aid 的最终形态实力中规中矩，↓ + △的必杀技用来追击普攻击飞的对手（近身用容易空）；↑ + △能迅速接近对手，但这招不能破防，要谨慎使用，免得被反抓一套；△键的起手稍慢，融进连段里最好。超必杀技是骑士踢，但近身释放很容易空，最好中距离释放。



假面骑士 Brave



Brave 比较好用的招式是↑ + △和↓ + △的必杀技，△键的必杀技虽然和↓ + △一样出手慢，但出手后的硬直时间太长，一旦没打中就很容易被反击，更何况↓ + △还带距离无限的剑气。Brave 的技能非常强力，放出的飞行道具追踪性很强，全中直接倒地，伤害也不低，一旦能用就要尽量丢出来。

最终形态的 Brave 比常态好用些，↓ + △是无视距离的破防地底火，↑ + △虽然不能破防，但可以和↓ + △连携打出较高的伤害，△键的必杀技能把附近的对手震飞，范围不大但可以护身，不过被打飞的对手可以立即受身，在墙角的时候千万别用这招。超必杀技是无限距离的纵斩，伤害一般，在多人战的时候能够帮队友解决危机。



假面骑士 Build



Build 在游戏里的表现一般，但对 AI 却十分给力。↓ + △的子弹具有较强的追踪性还能破防，要冲刺才能顺利避开，对 AI 的时候拉远距离可直接赖死对方；△键的火焰剑虽然能破防，但出手速度慢，单放很容易被对手绕开反抓一套；↑ + △则是骑士踢，但近身放不容易中，连段时需要先用↓ + □把对手挑空才能完美打中，但因为伤害保护的机制，会让这招的最终伤害大打折扣；空中△键的加特林子弹有微弱的追踪性，从空中突击的时候很容易命中敌人，而且最后一发子弹能击飞敌人，任务里让他 1V2 的时候非常有用。Build 的技能是能大幅距离跳跃的野兔跳，R3 按得越久跳得越远，跳到敌人附近时用△键射击是常用的战术。

Build 的最终形态和常态一样，超必杀技各种形态的连招，威力较高，推荐近身的时候使用。



假面骑士 BLACK



BLACK 的必杀技都能破防，而且很实用。↑ + △的骑士踢和 Ex-Aid 一样，用于普攻击飞敌人后的追击；△键和↓ + △都能融入连段，↓ + △的帝王石闪光攻击距离很远，适合攻击周旋中的敌人。BLACK 的空战能力也不弱，连段中能按下↓ + □使出骑士踢，空中△键的骑士手刀速度快而且伤害高，也是常用的终结技。BLACK 的技能是帝王剑一闪，作为起手技能十分优秀：被打中的敌人立即浮空，之后连打□键即可空中追击。这个技能的恐怖之处在于在 BLACK 出剑之前，他会一直处于无敌状态，无论是回避还是起手，这招都是一项神技。



BLACK 的最终形态和常态无异，超必杀技是骑士拳 + 骑士踢的组合。和其他的骑士踢超必杀技一样，近距离会放空，要中距离使用才有效果。

奖杯列表

本作白金十分简单，熟悉游戏的操作和每个骑士的特性后打任务便毫无难度，联机奖杯只需打完一场排名战再进入玩家配对的任一房间即可。



奖杯总数	48	铜杯	39	银杯	5	金杯	3	白金	1

种类	名称	获得条件
白金	你就是英雄！	已经取得所有奖杯
铜杯	游戏开始！	首次进行战斗
铜杯	开始搜寻吧	使用过 5 位骑士
银杯	令人兴奋不已呢	使用过 15 位骑士
金杯	全都了解了	使用过全部骑士
铜杯	旅途的折返	在 4 种场地进行过战斗
银杯	冒险家	在所有场地进行过战斗
铜杯	好奇心	取得 15 种虚拟角色用道具
铜杯	收集家	取得 30 种虚拟角色用道具
铜杯	收藏家	取得 45 种虚拟角色用道具
银杯	狂热份子	取得 60 种虚拟角色用道具
金杯	收集完成	取得所有虚拟角色用道具
铜杯	继续旅程	完成 25 个任务
银杯	许多的世界	完成 50 个任务
金杯	真正的终点	完成所有任务
银杯	游戏全破！	完成最后的任务
铜杯	盛装打扮	进行虚拟角色的编辑
铜杯	人心的音乐	在欣赏 BGM 里播放 BGM
铜杯	属于自己的音乐	更改一名骑士的预设 BGM 后用他战斗
铜杯	开始用功	观看过 1 种 TIPS
铜杯	吸收知识	观看过 20 种 TIPS
铜杯	搜集知识	观看过 40 种 TIPS
铜杯	准备万全！	观看过所有 TIPS
铜杯	按照自己喜好	在自由战斗里更改战斗设定后开战
铜杯	朝向顶点迈进	游玩了排名配对
铜杯	欢迎来到房间	进入玩家配对的房间
铜杯	融洽地组队	以组队的方式游玩自由对战
铜杯	大乱斗！	以 4 人不组队的方式游玩自由对战
铜杯	拥有 2000 种招式的男人	完成任务“拥有 2000 种招式的男人”
铜杯	金色战士	完成任务“金色战士”
铜杯	骑士之间的战斗	完成任务“骑士之间的战斗”
铜杯	全力奔跑的本能	完成任务“全力奔跑的本能”
铜杯	命运的王牌	完成任务“命运的王牌”
铜杯	音击战士	完成任务“音击战士”
铜杯	行天之道	完成任务“行天之道”
铜杯	老子，来也！	完成任务“老子，来也！”
铜杯	KIVA 的上吧！	完成任务“KIVA 的上吧！”
铜杯	世界的破坏者	完成任务“世界的破坏者”
铜杯	侦探是二人一体	完成任务“侦探是二人一体”
铜杯	OOO 的器量	完成任务“OOO 的器量”
铜杯	友情的证明	完成任务“友情的证明”
铜杯	戒指的魔法师	完成任务“戒指的魔法师”
铜杯	骑士战极时代	完成任务“骑士战极时代”
铜杯	陪我跑一圈吧！	完成任务“陪我跑一圈吧！”
铜杯	英雄之力	完成任务“英雄之力”
铜杯	医生骑士	完成任务“医生骑士”
铜杯	胜利的法则	完成任务“胜利的法则”
铜杯	黑色太阳	完成任务“黑色太阳”





《小魔女学园》是由TRIGGER制作的原创动画作品，最早是作为“动画未来2013”项目中的一环而于2013年3月2日推出，以20分钟长度的OVA形式免费公开。其续编——剧场版《小魔女学园 魔法游行》于2015年10月9日推出，2017年1月则推出了全25话的TV系列动画，正式让其成为拥有完整世界观的作品。本文将借本作改编游戏《小魔女学园 时间魔法与七大不可思议》的东风，为各位读者介绍原作动画的背景以及游戏的系统玩法，让大家能了解这部作品的魅力。

小魔女学园 时间魔法与七大不可思议		BNEI (PS4)	
リトルウィッチアカデミア 时の魔法と七不思议		动作	日版
2017年11月30日	本地1人	无对应周边	
售价为8208日元			

文 果汁 美编 雷普利

《小魔女学园》原作的魅力

◆《小魔女学园》的诞生◆

《小魔女学园》本身的热度并不会太火热，但大多数喜爱动画的人都接触过这部作品。几乎不含商业元素的淳朴剧情、各有亮点的人设以及精良的作画，无一不让人回味起早年手绘动画的魅力。本作诞生的源头来自于日本的“动画未来”项目，这是一个由日本政府投资的计划，主题是为了培育动画业界的新人。动画制作公司TRIGGER在接下这一项目后决定了本作的制作方针，其原案、角色设计、监督均由吉成曜担任。

吉成曜是一名实力非凡的老牌动画人，他于1992年加入著名的动画公司MADHOUSE，从此开始参与制作动画，并于同年离职，然后加入动画公司GAINAX。直至2011年前，他一直在GAINAX参与动画制作。现就职于动画公司TRIGGER。对于国内动画爱好者来说，他最为显眼的实绩便是担任过《EVA》、《天元突破》等名作的原画，在《EVA》中甚至还



▲早期的宣传画。

包揽机甲作画监督一役。“吉成作画”可以说在世界范围内都享有盛名，听说TRIGGER内部本身就有一大批人是吉成曜的崇拜者。



《小魔女学园》是吉成曜初次挑战监督一役的作品，虽然在最初的OVA版中，制作成员大多数都是经验尚浅的年轻原画家，但成品的动画却以远超一般动画的原画数量（普通动画的作画张数约二千至三千张，但本作OVA版作画张数多达一万七千张）塑造出了一个个活灵活现的角色，以及一个让人充满期盼的魔女世界。这其中离不开吉成曜对于作画质量的严格监督，严格到制作人（他老婆）堤尚子也看不下去的地步。

正因其极高的制作水准，当时在OVA推出后就迅速笼络了一批动画爱好者，而于同年4月在YouTube上免费公开了OVA的英文字幕版，此时更受到了欧美动画爱好者的广泛支持，为本作的后续发展奠定了基础。《小魔女学园》除了出色的制作水准、个性鲜明的角色以外，它还采用了日本动画中相当少见的类欧美魔法系题材，让人有耳目一新的感觉。在剧场版推出的同时，TV动画化的计划也已经是板上钉钉。





◆众筹做出来的剧场版◆

"动画未来"计划一个最重要的好处便是参展作品的IP版权归属于制作公司，因此TRIGGER可以大展拳脚继续制作《小魔女学园》的后续作品。系列的第二部作品——《小魔女学园 魔法游行》是一部约40分钟的剧场版动画，其基本设定延续了OVA版。在制作剧场版前，TRIGGER为筹集本作的制作资金，在国外的网站进行众筹。没想到在开始众筹后的5小时内就凑齐了目标金额的15万美元，最终在众筹的一个月时限内筹得了62万5518美金的金额。

◆众多大佬参与的TV动画◆

TV动画版推翻了OVA与剧场版的设定，几乎把世界观重塑，或者说是让其世界观更加完整，而登场角色的性格也都基本上发生了或多或少的变化。TV讲述了崇拜魔女"闪光夏莉欧"的女主角篝敦子（爱称为亚可）入读古老的魔法学校"新月学园"，想要成为像夏莉欧那般伟大的魔女。但没想到不仅学园里的魔法课程枯燥无聊，偶像夏莉欧在魔法界中也非常受人唾弃。在认识到理想中的魔法与现实存在差距后，亚可受到不少挫折，但在同伴的鼓励下依然坚持梦想最终成长起来的励志故事。当然主线听起来非常简单，毕竟吉成的初衷也是制作一个老少咸宜的动画，作品的实际魅力通过对魔法的表现、角色之间的关系展现。



▲部分话数的ED会出现不同的画面。

TRIGGER这间公司的成员大多出身于GAINAX，因此人脉网非常广，熟知动画业界的观众能经常看到许多"大佬"的名字出现在制作人员的名单当中。比如公认的"神回"第8话《沉眠梦中的苏西》，分镜就由今石洋之（代表作《天元突破》等）担任，其天马行空的想象力让本话真真正正体现出了魔法世界中"什么都有可能发生"的精妙之处。



▲内心中有各种形态的苏西让观众捧腹大笑，也完善了苏西与亚可的性格。



▲怎能缺少让百合党大呼过瘾的场景？

TV动画第一个小高潮第3话《Don't stop me now》中，担任分镜的是摩砂雪（代表作《EVA新剧场版》等）。摩砂雪常年与庵野秀明合作，擅长广角透视作画与画面设计，第3话中让人观感愉快的各种镜头突显了他的实力。



▲亚可自己作为肉身大炮发射至扫帚"流星丸"上，再骑上流星丸的这段过程堪称一绝。

其余还有18话之类的完全捏他《天元突破》等有趣的话数，其中最值得一提的还是最终话，集结了TRIGGER全公司之力，是玩得最为开放的一话。脚本由社长大冢雅彦担任，监督吉成曜亲自担当分镜，今石洋之继续参与，原画也是找来了堀刚史等一堆实力派。俗话说“TRIGGER的最后一话必上宇宙”，小魔女学园自然也不能落后，展现了一个“宇宙双飞射箭打倒最终BOSS”的爽快结局。



▲许多观众印象深刻的一段长镜头，能画出这段流畅动画的人在业界也是少数。



▲双人射箭美滋滋，推对CP的百合党和最终BOSS一样炸成了烟花。

这部动画不是没有缺点，但是整体感觉着实不错，要是喜欢以前的动画，那么就不应该错过本作，找回早年的感动。至于会不会有第二季，还是看缘分了。

游戏部分

注：开始游戏前请务必更新到1.02版本！否则会触发不少影响游戏的恶性BUG。

◆游戏的魅力◆

在TV动画临近结局前，官方宣布了本作的游戏化，正式名称为《小魔女学园 时空魔法与七大不可思议》，除了PS4以外还会登陆Steam平台。游戏形式是AVG+ACT的横版过关，讲述亚可一行人在暑假的首日因误闯放有时钟的奇妙房间，使得那一天不断重复。她们必须利用魔法钥匙前往各种各样的迷宫探索，以便找到线索解决事件。最让动画爱好者期待的一点便是能在新月学园里自由探索，新月学园作为魔女的遗迹之一，已有1600年的历史，也是培育了众多优秀魔女的母校，其全貌对于动画爱好者来说自然是十分好奇。



■除了英文化外本作还确定推出繁体中文版，可谓是造势十足。中文版暂定于2017年12月21日发售，与日文版相差不到一个月的时间。

游戏里的角色表情丰富，并且在对话的时候有不少可爱的小动作，官方称之为VH(Visual Harmony)系统，目的是为还原动画的感觉。在能对话的NPC中，每一位都拥有语音，并且在与她们交谈的过程中玩家能了解到一些动画不知道的情报，比如主角亚可与其他学生的关系、学校里一些传闻等。主角团队的七人组也通过各自的支线章节交代了更多的剧情，让玩家能更好地了解她们。接下来本文会介绍游戏的基本系统以及玩法，游戏本身具体的评价可以查看本期的黄金眼栏目。

◆系统介绍◆

操作方式

注：此为默认的TYPEA操作方式，玩家可在主菜单的オプション一项更改其他类型的操作方式。

按键	功能（日常/迷宫）
左摇杆	移动
L1	慢步前进/特殊动作（各角色相异）
L1+□/△/○	发动对应魔法
R1	奔跑
L1+R1+□/△/○	发动对应魔法
×	自言自语/跳跃
○	对话、确认/重攻击
△	开启地图/中攻击
□	开启地图用魔法菜单/轻攻击
OPTIONS	开启主菜单

主菜单



ステ-タス：查看角色能力值、装备魔法与饰品。并可选择加点。

アクセサリ-：饰品，每个角色能装备5个饰品提升能力值。饰品从迷宫掉落，并以稀有度低到高分为F～S级别，稀有度越高的饰品能力值提升越高，并且会附带许多额外效果。注意装备饰品需要相应的等级。

魔法：打开角色的魔法界面，可在不同键位装备上习得的魔法。每个角色的魔法界面不共通，需要各自调整。各个角色的必杀技也需要装备在键位上才能发动。

ホロスコ-プ：占星图，实际上就是魔法树图。各个星座对应不同的魔法，需要消耗魔法点才能习得魔法并升级，新的星座需要通关主线迷宫才能开启。各个角色的必杀技也包含在内。

アイテム：道具，可查看在迷宫中获得的素材、饰品、重要道具等项目。

マップ：查看新月学园的地图。主线与支线任务的位置均会显示在地图上（红色为主线，绿色为支线）。

イベントリスト：查看支线任务的状况，包含触发场所、触发事件以及完成条件。

オプション：调整游戏内各种设定。包含难易度、声音大小、操作键位、返回游戏主界面等项目。

ギャラリ-：回放游戏内已触发的过场动画。

◆游戏进行的流程◆



本作共有 7 个大迷宫、7 个小迷宫可供探索，要探索迷宫需要对应的钥匙。大迷宫的钥匙在主线剧情中的七大不可思议事件中获取 ；小迷宫虽然只有 7 个，但每个小迷宫都分为 7 个等级，所以实际上总共有 49 把钥匙。每个小迷宫的 LV3 钥匙都可通过主线剧情获得，其余等级的钥匙则通过支线任务获取。最高等级的 LV7 钥匙需要先通关一次，并完成イベントリスト上追加的主角团 7 名角色的个人支线任务才能获得。

玩家进行游戏的具体流程便是 ：按照剧情提示完成有关七大不可思议的主线任务→获取大迷宫的钥匙并打倒里面的 BOSS →在此期间完成学园各处可触发的支线任务，获得小迷宫的钥匙进行探索，提升队伍等级与能力值。整个流程目标非常清晰，待中文版推出后就更不会出现迷路的状况。问题是本作有时间的概念，无论是主线还是支线都会在不同时间段触发，因此玩家发现下一步主线目标没有在地图上显示时，不妨等待下一个时间段（画面会有提示）再查看地图。

魔石这个通过迷宫时会获得的道具非常重要，在购买部交换场景魔法药水，开启存档点、瞬间移动、开启隐藏地点全部都要依赖这些场景魔法药水。玩家的首要任务就是多刷一些魔石交换交信与转移魔法药水，并开启学园内的各处存档点，可以大大提高支线任务的完成效率。

◆7名角色的队长技能◆

虽然7名角色的动作、初始能力值各自不同，但因为本作还是主打魔法的游戏，所以在后期习得强力魔法后各个角色基本打法区别不大。角色之间最大的区别可以说是队长技能的差别了，队长技能需要玩家操作该角色的时候才能发动，下表列出各个角色队长技能的效果供读者参考。基本上常用的队长角色为 ：亚可（アッコ）、阿曼达（アマンダ）、戴安娜（ダイアナ）三人，分别为获取经验、刷魔法点与魔石、战斗时使用。尤其本作是倾向于重复挑战迷宫的刷子游戏，阿曼达的队长技能是非常宝贵的。



注 ：红字为推荐使用角色。

角色名	队长技能	效果
アッコ	EXPボ-ナス	队友的获得经验值为2倍。
	根性	战斗中HP降为0时有一次机会以HP50%的状态复活。
ロッテ	精灵ナビゲ-ト	精灵会提示隐藏宝箱的位置
	魔法生物特效	给予魔法生物系的怪物的伤害提升
ス-シィ	キノコボ-ナス	可找出场景中的蘑菇，接触蘑菇后可获得队伍全队的支援效果
アマンダ	盗贼の指南	通关迷宫时获得的魔法点与魔石数量为2倍
コンスタンツェ	スタンボット支援	出现小机器人支援战斗
	机械特效	给予机械系的怪物的伤害提升
ヤスミンカ	エリア移动回复	迷宫中前往新的区域时回复队伍全体的HP
ダイアナ	モンスタ-の知识	怪物的部分能力值数据可视化
	战斗指挥	队伍全体的能力值提升（掉落运减少）



◆战斗的诀窍◆

迷宫战斗的打法分为早期与中后期两个阶段，早期基本上是利用角色的性能过关，中后期就完全是魔法连发游戏了。接下来介绍一下两个阶段的心得 ：

早期 ：因为缺乏魔法，输出手段基本依赖空中强攻击（×+〇），所幸每个角色的空中强攻击性能不会差别太大。当角色 MP 量足够时就放魔法，放到 MP 空了时就使用空中强攻击，直到 MP 回复为止。早期攻略迷宫时使用亚可是不错的选择，L1 的翻滚回避能轻松躲过敌人大部分招式。注意 AI 通常会跟着玩家行动，因此在面对 BOSS 的时候不要太接近它，让同伴与 BOSS 保持一定的距离再进行攻击，这样同伴被打倒的概率会低很多。

中后期 ：习得强力的魔法后打法就变成就是魔法连打了，配合攻击时回复 MP 的饰品，就能重复释放魔法→普攻回复 MP →释放魔法的过程。注意角色成长的时候多加 INT，MP 多就是硬道理。戴安娜本身 MP 多，还能习得专用的强力魔法，是攻关的不二之选。

◆白金心得◆

本作的奖杯数量虽然不多，但有几个奖杯是特别麻烦的。每个角色的个人支线任务都有对应的奖杯，并且需要通关后才能完成。“インテリア王”的杯子更是要求玩家完成大量支线任务、通过多数的小迷宫才能集齐。在完成“No.054 プリシラの七不思议”任务后，就能获得图鉴，以后就能在ホロロギウムの间的桌子上调查图鉴查看インテリア的收集状况。其余杯子便是完成对应的主线任务与支线任务，配合上刷迷宫的时间，总体上花费的时间也需要 40 小时左右。此处再提醒一次，必须要将游戏更新到 1.02 版本，它不仅修复部分 BUG，还调整了魔石交换道具的数量，大大减少了刷迷宫的次数。



魔法と七不思議



文 纱迦　美编 Juxi

NS	PS3	PS4	Wii	Wii U	X360	XOne

舞力全开 2018	Ubisoft
Just Dance 2018	音乐　中文版
2017 年 10 月 24 日 | 本地 1 ~ 6 人，在线 1 ~ 6 人 | 对应 Kinect、PS 摄像头、移动设备	
售价为 PS3/Wii/X360 版：39.99 美元，NS/PS4/WiiU/XOne 版：59.99 美元	

作为系列第 9 部正统作品，《舞力全开 2018》以集系列之大成之态登陆七大主机，为整整两个世代的玩家带来无限欢乐。本作在游戏性方面有了明显的提升，解锁隐藏要素的方式更加讨巧，新增的儿童模式让小孩子也能乐在其中。用文字来描述舞蹈游戏显然不够直观，因此本文明为介绍，实为安利，当然还是有很多小技巧披露的。如果你有亲朋好友喜欢欧美音乐，那么本作绝对是一项社交利器。

补充说明：本作横跨两个世代，不同世代的版本之间区别明显。如无额外说明，本文涉及的内容以 XOne、PS4 版为准。

舞蹈方式大比拼

《舞力全开 2018》根据不同平台的特性，设置了丰富的玩法。不管你是否购入了额外设备，以及用来跳舞的空间能有多大，都可以从游戏中感受到舞蹈的魅力。归纳起来，我们能够采用的舞蹈方式可以分为 3 种：全身型、单手型、双手型。下面让我们来分别介绍一下。

TIPS 跳舞指南

在模仿舞者的舞蹈时，并不需要按左右手反过来（因为舞者是面对玩家的），只需像照镜子那样模仿其举手投足即可。例如屏幕上的舞者挥动他的左手时，玩家应该挥动的是自己的右手，反之亦然，不明白的话只要把屏幕想象为镜子就可以了。不过实际游戏中会有很多复杂情况，例如转圈、侧面等等，这个时候可能就需要你停下来想想了，不然很容易弄反。

全身型

对应：PS 摄像头（PS4）、Kinect（XOne）

在采用 Kinect 和 PS 摄像头跳舞时，玩家手里不用拿什么东西，只要跟着屏幕里的舞者做出同样的动作，就可以将游戏顺利进行下去。这是最标准的游戏方式，也是最接近于正常跳舞的游戏方式。这种考验玩家全身动作的玩法对空间要求较高，游戏时电视机和玩家之间要保持一定距离，同时中间不能有任何障碍物。如果要 6 人同乐的话，所需空间就更夸张了。这种玩法虽然难度很高，但是玩法直观，任何人反复练习后都可以冲击高分。



如何成为舞蹈巨星

要想获得高分，直观来说就是要和屏幕中的舞者动作做得一模一样。早期的《舞力全开》还存在判定问题，如今这一问题早已得到修正了。而采用PS摄像头、Kinect游玩的话更是能获得绝佳的体验。下面就为大家介绍一下游戏的具体玩法。

单手型

对应 ：智能手机（NS、PS4、XOne）、PS MOVE（PS4）、Joy-Con（NS）

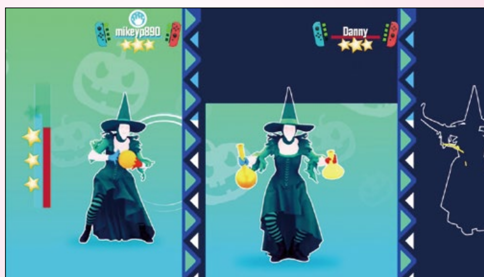
这种玩法只要游戏时玩家右手拿着对应设备，游戏就会根据设备的陀螺仪来进行判定得分。由于判定只剩下一只手，难度自然大幅下降。而且玩家还可以一只手拿好几个设备，这样就能一人扮演多人。这种玩法的好处在于得高分的难度低，可以一人扮演多人，对空间的要求几乎为零，风险则是要小心别把设备给摔了（特别是用手机的话）。所以“《舞力全开》系列”白金的难度向来要比全成就简单很多。但是用手跳舞无疑是很无趣的，而且玩法不够直观。另外这个办法虽然拿高分容易，但很多时候判定会有玄学的意思，要想挑战极限的话并不合适。



双手型

对应 ：Joy-Con（NS）

这是本作新增的玩法，仅限于NS。玩法和单手型类似，只不过是玩家双手各持一个Joy-Con，模仿屏幕中舞者的双手跳舞。



此时判定仅限于玩家的双手，其他部位没有影响。这种玩法在NS版中被称为Double Rumble模式，不过此模式仅有5首歌，这5首歌均由Just Vibes演唱，且全部为单人舞，试验性质还是比较重的。它们是 ：《Better Call The Handyman》、《El Sabor Del Ritmo》、《Food Paradise》、《Sports' Til I Drop》、《Tales Of The Cauldron》。

TIPS 跳舞指南

在采用这种跳舞方式时，请严格根据屏幕上的指引来握住设备，特别是使用PS MOVE的玩家不要以为PS MOVE前端是个球就可以随意把握。跳舞时设备的倾斜角度和朝向都会对影响判定，具体请根据屏幕中舞者左手（有特别颜色）的动作来。如果发现某个动作模仿到一模一样也不算正确，就需要自己寻找方法了。另外一控多时，注意全部要模仿屏幕中舞者左手的动作，而不是一左一右。

TIPS 如何连接智能手机

玩家可以使用iOS和安卓手机来游玩本作，但本作不再支持WP手机。

1. 首先进入手机上的卖场，搜索JUST DANCE，你会发现一个名叫“舞力全开控制器”（JUST DANCE CONTROLLER）的APP，下载并安装。

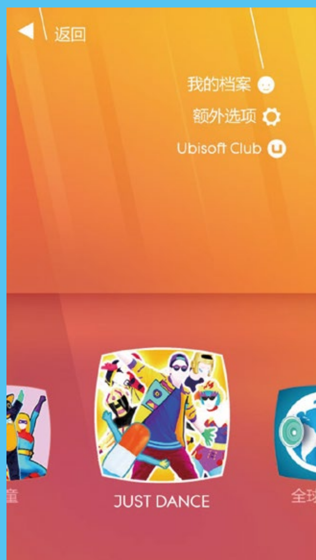
2. 之后进入《舞力全开2018》游戏，选择用移动设备进行游戏，此时画面中会显示正在搜索附近的手机。

3. 打开手机上的舞力全开控制器APP，点击跳舞，如果主机和手机处于同一个局域网中，此时应该就能自动连接上了。如果附近存在多个主机，需要手动选择自己想要连接的主机。

4. 如果在手机上搜索不到主机，可以通过手动输入IP地址的方法来寻找主机。主机的当前IP可以在网络设置中查看。

如果用XOne主机进行游戏，还需要在“设置→首选项→Xbox应用程序连接”中选择“允许从任何设备上连接”。

用移动设备进行游戏时，选歌等操作可以通过移动设备来完成，十分方便。同时这个APP还提供了一些特殊功能。不过注意别把手机摔了。毕竟手柄什么的也就三四百块钱一个，手机贵起来能上万。



评分系统

游戏中的每支舞蹈都是由若干个判定点组成的，玩家在判定点到来前后做出的动作会按照电脑的标准获得不同的评价，并以此来获得不同的分数，当分数累计到一定程度时整体评价就会上升。判定点的评价从高往低依次为 ：PERFECT、SUPER、GOOD、OK、×。SUPER评价是本作增加的评价等级。

玩家在游戏时会看到屏幕左边有一条槽，当玩家获得分数时槽就会不断上涨，这代表玩家能看到自己的即时总评。舞蹈结束时根据玩家的得分会获得不同的总评。玩家每获得2000分，总评等级就会上升1级，具体如下 ：

总分	总评等级
2000 ~ 3999	☆
4000 ~ 5999	☆☆
6000 ~ 7999	☆☆☆
8000 ~ 9999	☆☆☆☆
10000 ~ 10999	☆☆☆☆☆
11000 ~ 11999	SUPERSTAR
12000 ~	MEGASTAR



在以往的《舞力全开》中，5星评价就是最高的整体评价，不过前作《舞力全开2017》新增了更高的SUPERSTAR（超级明星）评价，得分达到11000分即可获得此评价。《舞力全开2018》又增加了比SUPERSTAR更高的整体评价 ：MEGASTAR（百万巨星），它的达成条件是获得12000分。不过本作的判定比前作要宽松，所以百万巨星并没有想象中那么难。

黄金舞步

黄金舞步是一种特殊舞步，代表黄金舞步的象形图是金色的，当玩家成功做出黄金舞步的动作时，评价标准会变为 YEAH，同时屏幕中会闪烁金光。黄金舞步能带来大量分数，如果想要冲击高分的话就必须完成。每首歌的黄金舞步都是固定的，因此可以通过背版的方式记下来。

舞蹈心得

1. 背版是获得高分的最佳手段。
2. 注意非正面状态下左右的区别。
3. 手部动作的正确与否会极大地影响判定。
4. 先从简单的歌曲开始练习，推荐《Despacito》、《Shape of You》。
5. 游玩多人舞时玩家只需扮演其中一人即可。但由于部分多人舞存在搂抱、举起之类的动作，所以单人游玩多人舞始终还是较难拿到高分的。



6. 由于每个玩家的身体条件、游戏环境不同，有可能出现个别动作始终无法获得高分的情况。这个时候只能自行摸索，例如改变角度、朝向、保持不动、调整幅度等。

游戏要素解析

本作的游戏性在系列中算是首屈一指的，刚开始游戏时玩家只能看到几首歌，但在完成两首歌后就会开启部分要素。当玩家完成 4 首歌后全部要素才会开启。另外强烈推荐联网游戏，联网时的游戏体验才是完整的。

JUST DANCE 模式

这是本作最主要的模式。严格来说其实就是选择一首歌开始跳舞，不过由于本作收录了超过 40 首歌曲，算上 Just Dance Unlimited 后更是超过 350 首歌曲，因此系统将这些歌曲分为了很多类，既有按作品分类的，也有按难度、主题分类的。玩家也可以在此创建属于自己的歌单。

此外在此模式中按□/X 键可以开启挥洒汗水功能，其效果为跳舞时会多出剩余时间和消耗热量的统计。按△/Y 键可以直接进入搜索界面，支持按歌名、演唱者、主题进行搜索，方便玩家快速找到自己想要的歌曲。



儿童模式

儿童模式是本作新增的玩法。它的前身是曾经创下销售奇迹的《舞力全开 儿童版》，不过后来随着此类游戏的泛滥而退出舞台。儿童模式其实是一个拥有限定曲目的特别模式，它的玩法没有变化，但选曲、舞蹈设计以及画面表现都是专为儿童设计的，3 ~ 6 岁的儿童也能轻松上手这个模式。儿童模式拥有独立的评价标准，判定也会宽松很多。在本作的本体中先行收录的儿童模式歌曲共有 12 首，具体如下 ：

歌名	演唱者	登场年份
Magic Halloween	Halloween Thrills	2017
How Far I'll Go	Auli'i Cravalho(Disney's Moana)	2016
Fearless Pirate	Marine Band	2017
Funky Robot	Dancing Bros.	2017
Happy Farm	Groove Century	2017
Pixie Land	The Sunlight Shakers	2017
Blue (Da Ba Dee)	Eiffel 65 (Hit The Electro Beat)	1999
Waka Waka (This Time for Africa)(Kids Version)	Shakira	2010
Footloose	Kenny Loggins(Top Culture)	1984
Beep Beep I'm A Sheep	LilDeuceDeuce ft. BlackGryph0n & TomSka	2017
Amazing Girl	The Girly Team	2017
Daddy Cool	Boney M (Groove Century)	1976

除了这 12 首歌之外，如果你订阅了 Just Dance Unlimited 服务，那么还有额外 25 首歌可以使用，其中不乏《愤怒的小鸟》、《捉鬼敢死队》、《随它吧》等知名曲目。当然在儿童模式中它们的判定也会儿童化，小孩子也能乐在其中。在选择歌曲时，本地和在线的歌曲在边框上会有不同的颜色以示区别。



全球舞池

这是本作的在线模式，玩法和本地一样，你只要专心跳好你的舞就行了。在线模式的玩法很多，从最普通的对战到团队竞争、锦标赛、挑战魔王，不过你并不能选择玩法，进去之后玩什么是随机的。在 JUST DANCE 模式中如果看到某首歌曲上有特别标记，即代表当前世界舞池中有人在玩这首歌，选择这首歌即可参加。

由于育碧服务器的不给力，国内玩家要想获得好成绩还是比较难的。当然个人认为限制国内玩家发挥的最大因素还是在于高居不下的房价（笑）。

顺带一提的是本作有成就 / 奖杯要求在全球舞池中遇到并战胜老大（魔王），这里额外说明一下。老大并不是指那些能力超强的玩家，真要是他们的话那就没戏了。你可以把老大理解为一个有分数要求的关卡，需要达到它要求的分数后才算过关。不过由于是联机挑战，运气好的时候能有几十号人一起上，只要每个人都不消极怠工，要想过关还是挺容易的。只是挑战老大也是随机出现的，只能慢慢尝试了。

额外选项

在模式选择画面中按□/X键即可进入额外选项，这里实际上就是游戏的设定，想挑战自我的玩家可以把象形图、歌词等项目关闭。值得一提的是，通过兑换码选项，我们可以获得一首隐藏歌曲。方法是点击兑换码，然后输入dance（无空格、全小写），就能解锁《Sugar Dance》。



舞者档案

在模式和歌曲选择画面中按OPTIONS/VIEW键即可查看舞者档案。在舞者档案中，玩家可以查看我的收藏、更改舞者卡片、确认Just Dance Unlimited剩余天数、查看当前挑战和统计数据。其中统计数据分为金银铜三个等级，关系到一个成就/奖杯，这里重点解说一下。

星星收集数：玩家完成一首歌曲根据评价能获得不同数量的星星，最多为5星。这是最容易达到黄金等级的数据。

跳舞时间：玩家花在跳舞上的时间，非跳舞状态下的时间不算。

进行歌曲数：玩家跳过的歌曲数量，重复有效。

挑战完成数：玩家完成的挑战数量。

黄金舞步数：玩家完成的黄金舞步数，重复有效。

在世界舞池遇见魔王次数：最麻烦的一个数据，玩家只能密切关注全球舞池，一旦魔王出现就赶紧挑战，即使输掉也没有关系。

舞力全开 无限

Just Dance Unlimited（舞力全开 无限）是一项付费订阅服务，对应《舞力全开2016/2017/2018》，适用于Wii U、Xbox One、PS4、NS版。这项服务允许玩家以流媒体的形式游玩过去系列收录的歌曲，取代了过去传统的歌曲DLC，称得上是一大创举了。Just Dance Unlimited收录了系列历代的大量歌曲，总共超过300首，另外也有部分歌曲为此项服务独占曲目。不过系列作品繁多，300多首歌数量虽多，仍有不少名曲遗漏。不过其收录曲目也会随时间变化，所以未来仍可期待。

此服务的收费标准为：24小时4美元、1个月4.99美元、3个月9.99美元、1年29.99美元。如今购买本作即送3个月（含数字版），只要在游戏中完成4首歌曲，在解锁Just Dance Unlimited的同时即可自动获得。如果购买二手实体游戏的话请事先向卖家询问。注意此服务必须联网才能使用，网络不好的话视频分辨率会下降，更差的时候则直接不能使用。用户体验可参考育碧其他游戏的服务器。

若想查询目前Just Dance Unlimited中收录了哪些歌曲，可访问以下网址：

http://justdance.wikia.com/wiki/Just_Dance_Unlimited

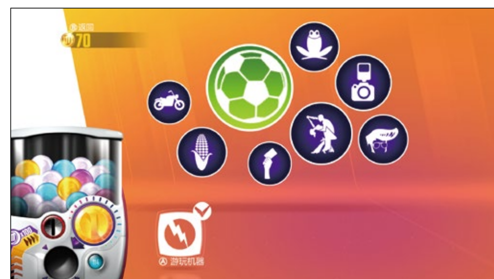
Ubisoft Club

本作可以和Ubisoft Club联动，虽然没有专属挑战，但在游戏中完成对应动作后，仍可获得点数。点数可以用来解锁专属头像，例如疯兔系列。不过之所以要把这个部分单独列出来，主要还是因为在本作中与其联动后可以获得一首隐藏歌曲《Thumbs》。在保持联网的情况下进入JUST DANCE模式，你就会看到这首歌，点击它可以直接进入Ubisoft Club，进去就会自动显示此歌曲已解锁。不过注意即使你已经解锁了这首歌，也必须在联网状态下才能看到它。而如果网络不给力的话它一样会继续隐藏或是显示仍需解锁，这点和Just Dance Unlimited收录的歌曲一样，如果你发现找不到它们，就要退回游戏的标题画面重新进入JUST DANCE模式刷新一次。

注意：与Ubisoft Club联动解锁《Thumbs》的方法，仅限于PS4、XOne、Wii U版。在NS版中，《Thumbs》会作为Just Dance Unlimited收录曲目出现。

舞力实验室

这是本作的娱乐模式，一共有8集外加疯狂实验室。每一集都由若干个独立的动作组成，玩家需要模仿屏幕上舞者的动作来尽量完成机器的充能，每个阶段都会单独评分。和正常舞蹈相比，舞力实验室的动作更像是模仿，由于2018年是世界杯年，里面有很多足球相关的动作，例如射门、守门甚至裁判发牌。这是一个很有娱乐性的模式，不过注意所有集数都需要在礼物机器中抽出来后才能选择。



礼物机器

本作的隐藏要素几乎全部都要通过礼物机器获得。这个机器实际上就是转蛋机，每次需要消费100魔币，不存在十连。转蛋机能抽出来的项目共有4种珍稀度，从高往低依次为紫、金、蓝、白。紫色必定能解锁一首特别曲目或一集舞力实验室，其他颜色的内容包括魔币、贴图、头像、背景。虽然随机抽这点比较坑，但是结果不存在重复的情况（魔币除外），因此只要有时间就一定能解锁全部要素。在礼物机器的右下角能看到一个数字，这表示机器中还存在多少待解锁的要素，这个数量乘以100就是玩家解锁全部要素所需的最大魔币数。因为能抽出魔币，所以实际上所需的魔币并没有这么多。

获得魔币的方法就是完成歌曲，每完成一首歌曲，不管评价如何，都可以获得30魔币。这个数量相对偏少，因此主要还是靠完成挑战来获得。本作一共有12首特别曲目，全部需要在礼物机器上抽到后才能解锁。而全部种类的拼图各收集一片后，还能解锁隐藏歌曲《All You Gotta Do》。



挑战

在保持联网的状态下进入游戏，你会看到 3 个挑战。其中前两个挑战为本地挑战，第 3 个挑战为 Just Dance Unlimited 专属挑战，必须订阅该服务后才会出现，网络不好的时候会隐藏。每完成一项挑战，系统就会自动会推出一项新挑战。由于本作自带中文，而且翻译也没什么问题，这里就不对挑战内容进行翻译了，总之完成挑战是获得大量魔币的方法，同时也关系到对应的成就 / 奖杯。

本体收录曲目

算上隐藏歌曲《Sugar Dance》后，本作实际上收录了 41 首歌（不算儿童模式），下表中年份后面带 * 号的歌曲，代表会有特别版（舞蹈和 MV 完全不同，一般会更难）。

歌名	演唱者	登场年份
24K Magic	Bruno Mars	2016*
All You Gotta Do (Is Just Dance)	The Just Dance Band	2017
Another One Bites the Dust	Queen	1980*
Automaton	Jamiroquai	2017*
Bad Liar	Selena Gomez	2017
Beep Beep I'm A Sheep	LilDeuceDeuce ft. BlackGryph0n & TomSka	2017
Blow Your Mind (Mwah)	Dua Lipa	2016
Blue (Da Ba Dee)	Eiffel 65 (Hit The Electro Beat)	1999
Boom Boom	Iggy Azalea ft. Zedd	2017
Bubble Pop!	HyunA	2011*
Carmen (Overture)	Georges Bizet(Just Dance Orchestra)	1875
Chantaje	Shakira ft. Maluma	2016*
Daddy Cool	Boney M.(Groove Century)	1976
Despacito	Luis Fonsi & Daddy Yankee	2017*
Dharma	Headhunterz & KSHMR	2016*
Diggy	Spencer Ludwig	2016
Fight Club	Lights	2017
Footloose	Kenny Loggins(Top Culture)	1984
Got That	Gigi Rowe	2017
How Far I'll Go	Auli'i Cravalho (Disney's Moana)	2016
In the Hall of the Pixel King	Edvard Grieg/Ludwig van Beethoven(Dancing Bros.)	1876
Instruction	Jax Jones ft. Demi Lovato and Stefflon Don	2017
Itsy Bitsy Teenie Weenie Yellow Polka Dot Bikini	Brian Hyland(The Sunlight Shakers)	1960
John Wayne	Lady Gaga	2016*
Keep on Moving	Michelle Delamor	2017
Kissing Strangers	DNCE ft. Nicki Minaj	2017*
Love Ward	Hatsune Miku	2009
Make It Jingle	Big Freedia	2016
Naughty Girl	Beyonce	2003
New Face	PSY	2017
Risky Business	Jorge Blanco	2017
Rockabye	Clean Bandit ft. Sean Paul & Anne-Marie	2016
Sayonara	Wanko Ni Mero Mero	2017
Shape of You	Ed Sheeran	2017
Side to Side	Ariana Grande ft. Nicki Minaj	2016*
Slumber Party	Britney Spears ft. Tinashe	2016
Sugar Dance	The Just Dance Band	2017
Swish Swish	Katy Perry ft. Nicki Minaj	2017
The Way I Are (Dance With Somebody)	Bebe Rexha ft. Lil Wayne	2017
Tumbum	Yemi Alade	2016*
Waka Waka (This Time for Africa)	Shakira	2010*



■ NS 拥有独占曲目《Just Mario》，它会收录于 Just Dance Unlimited 中。

成就 / 奖杯

本作在成就 / 奖杯方面最大的变化就是不再要求包括特别版在内的所有歌曲全部达到最高评价，仅要求全部原版歌曲达到最高评价。再加上评价标准比《舞力全开 2017》要宽松一些，因此即使本作追加了 12000 分的百万巨星评价，但成就 / 奖杯的难度实际上是有所下降的。只是本作还增加了舞者数据黄金排行的要求，其中大部分条件都是纯堆时间即可获得，惟有在全球舞池中遇到并战胜魔王是需要运气的，玩家需要在游戏时多留意一下，如果能战胜魔王一次，并赢得一场在线团队比赛，剩下的成就 / 奖杯就是时间问题了。当然话虽如此，要想完美本作还是需要很长时间练习的。

成就 / 奖杯名	解锁条件	点数 / 杯别
硬派舞力舞者	获得所有其他奖杯。	-/ 白金
欢迎来到《Just Dance 2018》！	完成您的第一首歌。	5/ 铜
找到您的脚	在 1 首歌中获得 3 颗星。	5/ 铜
Just Dance 热身	在 5 首不同的歌中获得 3 颗星。	10/ 铜
搞定！	在 1 首歌中获得 5 颗星。	10/ 铜
天生的表演家	在 10 首不同的歌中获得 5 颗星。	15/ 铜
纯正金牌表演	在 1 首歌中完成所有黄金舞步。	15/ 铜
您就是金子，黄金！	在 5 首歌中完成所有黄金舞步。	30/ 铜
都很好！	在 1 首歌中只获得 Good 或更好的动作得分。	30/ 银
你赢得了我这个朋友......	和 2 名或以上玩家一起完成 5 首歌。	10/ 铜
完美的结束！	在歌曲的最后一个动作中完成 Perfect 动作。	10/ 铜
连锁反应	在任何歌曲中连续取得 20 个 Super 或更好的评价。	20/ 铜
完美的连击	在任何歌曲中连续完成 10 个 Perfect 动作。	25/ 铜
超凡脱俗！	在所有歌曲取得三颗星（另类版与儿童专属歌曲除外）。	30/ 铜
Just Dance 铁杆粉丝	在所有歌曲取得五颗星（另类版或儿童专属歌曲除外）。	50/ 银
你可以保守秘密吗？	解锁礼物机器的独家歌曲。	30/ 铜
黄铜时代	在你的所有舞者个人文件数据中达到黄铜排行。	30/ 铜



成就 / 奖杯名	解锁条件	点数 / 杯别
银光乍现	在你的所有舞者个人文件数据中达到白银排行。	50/ 银
金光闪闪	在你的所有舞者个人文件数据中达到黄金排行。	75/ 金
前路漫漫	达到 5 级。	5/ 铜
什么？已经到了？？？	达到等级 100。	30/ 银
综合才艺表演	伴着每一种类型的歌曲跳舞（单人舞、双人舞、三人舞、四人舞）	10/ 铜
喀锵！	在礼物机器花费了 1000 魔币。	10/ 铜
倾家荡产......	在礼物机器花费了 10,000 魔币。	30/ 银
拿下全部	取得所有礼物机器奖励。	50/ 金
小孩玩意儿	在儿童模式中获得彩虹星星 10 次。	30/ 银
舞力加身！	创建自定义播放列表。	5/ 铜
现在谁是老大？	在 World Dance Floor 打败老大。	15/ 铜
进入比赛模式	在 World Dance Floor 参加锦标赛。	5/ 铜
梦幻团队	在全球舞池中赢得团队对决。	10/ 铜
像坐过山车！	跳一集舞力实验室。	5/ 铜
毕生挚骑	跳完所有舞力实验室集数。	20/ 铜
我很兴奋......	在所有舞力实验室集数中达到“超级巨星”排名。	30/ 银
......隐藏实力太谦虚了！	在所有舞力实验室集数中达到“百万巨星”排名。	50/ 金
开始翻滚吧！	解锁《Just Dance》模式的挑战。	5/ 铜
长期看涨	完成 5 场挑战。	15/ 铜
大联盟	完成 50 场挑战。	30/ 银
复出	连续七天完成一场或更多挑战。	15/ 铜
这只是个开始！	在一首歌中达到“超级明星”等级。	10/ 铜
我醒来就这样了	在一首歌曲达到“百万巨星”排行。	20/ 铜
舞蹈大师	在所有歌曲中均达到“超级明星”等级（另类歌曲不计）。	50/ 银
舞界传奇	所有歌曲都达到“百万巨星”等级（另类歌曲不计）。	100/ 金

游戏花絮



游戏中的舞者动作是采用真人实拍的方法录制的，舞者会穿着一模一样的服装在绿幕前完成动作。为了让玩家有更强的代入感，演员的脸部要进行特别处理。图为《Swish Swish》的实拍画面。常看 NBA 的朋友应该对这首歌很熟悉了。



《Dharma 斗版》中出现了中国玩家（尤其是男性）喜闻乐见的脚斗士动作，具体情况大家看图即知。这种运动有撞拐、斗拐、斗鸡的叫法，2005 年正式定名为脚斗士，英文为 JUDOSE。



《舞力全开 2018》是系列第 2 次在一部作品中收录来自同一歌手的 3 首歌（不含 DLC 和 Just Dance Unlimited 追加曲目），这位歌手是 Nicki Minaj。而上一次出现这种情况是《舞力全开 3》，不过限定于百思买的 Katy Perry 限定版。



《舞力全开》对中国文化的喜好已不是秘密。记得当初在《Fine China》（精美的瓷器）中看到满屏中文歌词时，感觉育碧还真会玩。本作中布兰妮的新曲《Slumber Party》的背景图里居然出现了王羲之的《兰亭集序》，真是虽无丝竹管弦之盛，一觞一咏，亦足以畅叙幽情。



本作是系列历史上首个在评级中出现“可能包含不适合儿童的内容”说明的作品。这多少有些让人意外，要知道当年钱妞的《Die Young》都没有影响评级。这锅估计要让《Despacito》背，这首 YOUTUBE 上播放量第一的拉丁神曲因其大胆的歌词曾在马来西亚被禁。



东亚玩家期待的三村玲士（Wanko Ni Mero Mero）在本作中为大家带来了新曲《Sayonara》。个人感觉没有她的前两首歌曲《Chiwawa》和《Oishii Oishii》出彩，不过从歌词到背景依然充分体现了她的另类卡哇咿风格。

软硬兼施SP

栏目主持
纱迦

文 月下雪影 美编 NINA

不少玩家在认知上总有个误区，那就是老玩家对于画面的要求不高。这个想法听起来似乎有一定道理，FC 时代的点阵画面都能玩得很开心的人，想必对画面也不会太在意？然而这个想法是错误的，游戏年龄越长，对更新换代的感受就越深。因此 Xbox One X 一出，很多老玩家都来询问电视方面的问题。本期就来个趁热打铁，再来给大家补补课。

画质差的锅，主机不背

小心“低配”4K HDR电视

今年年底，号称地表最强的 Xbox One X 正式发售，很多软饭终于也迈入了全新的 4K 时代。在这里我们不去讨论 Xbox One X 和 PS4 Pro 在性能上的孰强孰弱，因为在现有条件下，能够充分发挥两台主机全部性能的电视其实并不多，或者说门槛有些高。毕竟作为专门为 4K 诞生的半代升级主机，他们的最大卖点都是 4K HDR 显示效果，而大部分玩家的电视却远远不能达到发挥全部性能的效果，尤其是购买了那些所谓支持 4K HDR 的电视，实际并不能展现出主机的真实画面效果。今天我们就来说说“低配”4K HDR 电视的那些事。

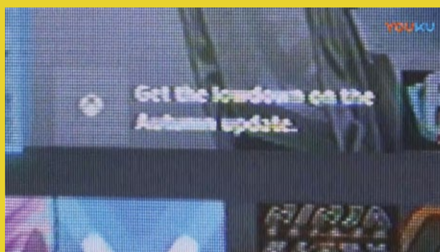


▲4K HDR电视远非我们想象的那么简单。

电视对游戏画质的影响有多大？

这是国外玩家的一个有趣的测试，Xbox One X 刚刚发售的时候，这位玩家没有在 4K HDR 电视上体验最新主机的魅力，反而把 Xbox One X 接到了 20 年前的老式 CRT 电视上，在这样的环境下，4K 输出和 HDR 特性均无用武之地，运行《极限竞速 7》的游戏画面异常感人。在这样的分辨率下，游戏画面几乎复古回了 PS 时代。通过这件事足以证明电视对主机的影响要远远大于机能。



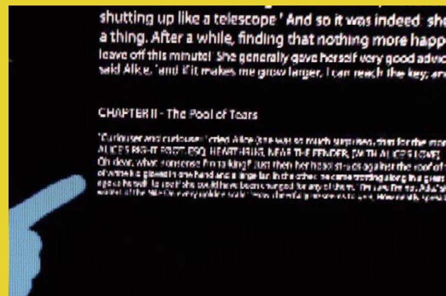




▲CRT电视让Xbox One X的画面回到了PS时代。

小尺寸4K电视只是噱头

回到我们的主题上，这两年玩家可以看到商场里出售各种小尺寸的 4K 电视，价格算不上太贵，性价比颇高，但实际上小尺寸的 4K 电视更多的只是作为噱头而存在。在这里我们先要说为什么会催生 4K 标准的诞生。在 10 年前，CRT 电视逐渐淘汰，液晶电视普及的时代，1080p 画质非常惊艳，当时由于新技术的使用，1080p 的旗舰电视最大也不会超过 40 英寸，但随着技术的不断更新，1080p 电视越做越大，最后甚至达到了 90 英寸，不过这时候厂商发现，当超过 70 寸的时候，1080p 的显示实际上已经算不上高清了，模糊的效果让观感大打折扣，为了弥补像素被尺寸的拉伸放大，4K 技术被提上日程。



▲在1080p分辨率下，大尺寸会让显示文字变得非常模糊。

最早推出 4K 电视的依然是我们熟悉的索尼，其首款旗舰型 4K 电视 KD-84X9000 达到了 84 英寸，售价也达到了令人瞠目的 14 万，普通消费者看到售价都望而却步。后来索尼为了能让 4K 技术迅速普及，又迅速推出了 55 英寸和 65 英寸的 4K 电视，这两个尺寸也一度成为 4K 电视的标杆尺寸之一，三星和 LG 在半年后便推出了这两个尺寸的 4K 电视。转眼到了这两年的互联网时代，国内杀出一票互联网电视，让 4K 电视彻底爆发，而带来的结果是更小尺寸的 4K 电视被大规模生产，50 英寸、48 英寸、45 英寸、甚至是 40 英寸以下。也正式从此开始，小尺寸 4K 电视开始变多，被合资企业定位于旗舰标杆的 4K 技术，成为了普通电视必备的卖点。



■索尼是4K技术的先行者。


▲同样为4K HDR电视，显示效果却差异巨大。

然而对于55英寸以下的4K电视，4K超高分辨率的意义并不大，我们通常看电视的距离都在2～3米左右，在这样的距离下，这些尺寸较小的产品，是完全看不到像素点的，因此像素更密集的4K分辨率其实毫无意义。通俗地说，在小尺寸分辨率下，1080p和4K在人眼上感觉不出任何区别，甚至还可能因为面板的色彩调教，而对眼睛产生负面影响。所以通常我们看到价格两三千元的小尺寸4K电视，只是形式上的差别，从人眼感官上，对游戏画面的提升不能带来任何帮助。


▲不到55英寸的4K电视并没有任何意义。

对比才有伤害，低价HDR电视的谜局

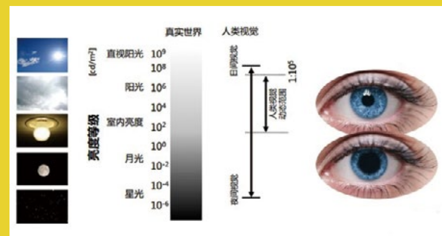
同样还是互联网电视带来的潮流，在4K之后，HDR标准成了互联网电视的又一市场卖点。最早的4K HDR电视同样是来自于索尼，关于判定4K HDR电视的标准，我们在去年的本栏目里做了最详细的介绍，时至今日依然可以作为标杆级4K HDR电视的入门指南。我们提到4K HDR电视的核心标准来源于4点：1. 软件实现广色域；2. 硬件实现广色域；3. 软件实现高对比度；4. 硬件实现高对比度。而国内的电视通常只是实现了1、3两项就宣传自己是4K HDR电视，有的甚至连HDR解码芯片都不具备，只是加了一层滤镜就宣称自己具备HDR效果。但实际上，电视在显示效果上丝毫达不到标准，这就造成了行业鱼龙混杂。当玩家看到低则2000～4000元就能买到一台HDR电视时，很难理解上万元的HDR电视贵在哪里。

实际上，只实现了1、3，加装了HDR解码芯片的电视，对游戏画面的提升效果为零，甚至有的会让画面更为糟糕，作为对比，我们找来了一台6000元价位的55英寸4K HDR电视的画面，和一台30000元价位65英寸4K HDR电视的画面，在同样片源下，看到两台电视在显示效果上的差别。请看右上角的图片。

对比来看，最直观的差别在于亮度上，右侧高端4K HDR电视色彩明亮真实，左侧6000元的普通4K HDR电视在对比之下总感觉像蒙上了一层雾，尤其是暗部细节全部消失，景深感与立体感全无，这样的画质在体验游戏时显然会带来巨大的差异，高端4K HDR电视画面呼之欲出，光影趋近于真实，而这样的画面，才是Xbox One X和PS4 Pro想要带给玩家的真实体验。而根据两台电视的实测数据，6000元的4K HDR电视亮度仅为305nits，色域值为72%，另外的高端机型，亮度达到了1135nits，色域值达到101%。在之前我们提到，HDR设备普遍要求是800～1000nit，这也就是对比下带来的伤害，而如果我们单纯的只看6000元的4K HDR电视，实际上是很难发现差别所在的，但其实这并不是微软和索尼理想中的给玩家带来的画面体验。



▲索尼发布的4K HDR电视同样瞄准的是高端旗舰市场。



▲HDR想要带来媲美真实世界的色彩还原。

其实，HDR不光是一项技术，它是对游戏生态圈的颠覆，是从内容制作到显示的一整条产业链的改进。亮度、动态范围、广色域都是HDR技术考量的重点。尤其是在高亮度和高动态范围之下，游戏画面想要呈现更多的细节，更需要色彩表现力的支持。对厂商而言，HDR所追求的，是符合现实世界的生态色彩表现，是符合人眼需求的画面极致。只有满足了HDR核心标准的电视，才能真正发挥这两大主机的全部性能。或许在今年爆发的HDR技术，其实离我们还很远，就像1080p的普及一样，需要更长的周期。所以我们想说，HDR技术很好，起点很高，但不幸的是现在的大部分HDR电视并没有太大的价值。想要真正体验4K HDR的魅力，请不要选择一万元以下的4K HDR电视。画面差的锅，不能怨主机。希望我们的科普能为玩家树立正确的4K HDR观念，从而推动行业进步，带来一定的积极作用。


▲当你发现开了HDR后电视显示效果反而差了，请不要责怪主机。

N+应援团

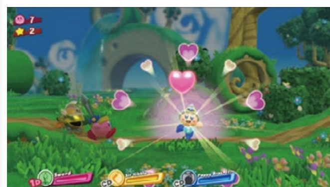
精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

将近年末，不知大家的游戏坑都填得如何了呢？近期的任系主机不乏好作品，3DS 有《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》，NS 则有《超级马里奥 奥德赛》与《异度神剑 2》这两款爆肝大作。当然，如果你觉得游戏太多，钱包难以招架，那么回顾一下老作品也是不错的选择，比如《油彩军团 2》、《马里奥 + 疯兔》等作品在最近都进行了版本更新，收录的内容也非常充实，买了游戏的朋友可不要错过了哦。



NS《星之卡比 新星同盟》支持简繁中文

香港任天堂在近日宣布，《星之卡比 新星同盟》将于明年春季登陆 NS，并且还会加入简繁中文，这也是系列首部官方中文化的作品。本作是一款主打联机的动作游戏，玩家可以招募同伴，还能发射爱心使敌人变成朋友，带领自己的小队展开冒险。本作的卡比依然拥有丰富的复制能力，并且还能使用与队友能力结合的合体招式，除了充满乐趣的单人模式外，还支持分享 Jon-Con 手柄，让玩家体验到 4 人协力游玩的快乐。





NS《马里奥+疯兔 王国之战》更新本机对战模式

本作在 12 月 8 日进行了免费更新，增加本机对战模式，支持 2 名玩家在一台机器上进行对战。在该模式中，玩家可从 8 名角色中选 3 名，并为他们预设 3 种技能来制定属于自己的策略。在对战时，场地中还会随机出现各种物品，效果包括加倍伤害、增加额外的行动机会等，善用这些角色的能力，以不同的战术技巧打败对手，正是本作的魅力与乐趣所在。





《塞尔达传说 旷野之息》中文版发售日确定 第二弹DLC开始配信

在今年的 TGA 颁奖典礼上，官方宣布本作的第二弹 DLC“英杰之诗”开始配信，这次将追加 100 年前发生在海拉尔的剧情，通过 4 位英杰对抗强敌的章节事件，为玩家们揭晓那段尘封在过去的战争故事。在玩法方面，DLC 增加了新的迷宫与装备，而通过了全部试炼的玩家，还能解锁林克的新坐骑，驾驶摩托在辽阔的世界中疾驰。此外，本作的中文版已确定将于明年 2 月 1 日发售，而已经购入游戏的玩家，届时可以通过补丁更新中文语言。

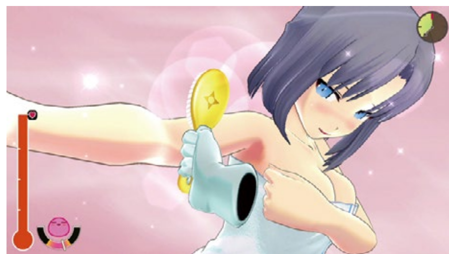




NS《忍摩 闪乱神乐》开始配信

Marvelous 为 NS 平台制作的福利向游戏《忍摩 闪乱神乐》已经在 11 月 24 日放出下载，售价为 1000 日元，玩家可以在游戏中通过 Joy-Con 手柄的 HD 振动机能，与二次元美少女进行各种充满手感的亲密互动。游戏最初只能与系列主人公飞鸟进行互动，不过目前已经追加了新角色雪泉，售价同样为 1000 日元。

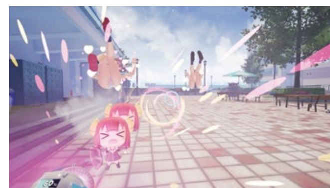




NS《少女射击2》发售日确定

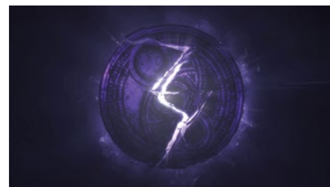


由 Inti Creates 出品的《少女射击》系列"新作《少女射击 2》宣布将于明年 3 月 15 日登陆 NS 平台。本作是一款射击玩法的作品，玩家将要扮演突然变得受欢迎的男主角，使用"眼力"射击前来搭讪的少女们，并在其中找出心仪的女主角。此外 本作还能使用名为"恶魔吸尘器"的机械装置，把附身在女孩身上的恶魔吸出，收集恶魔击退点数，进而触发新任务以及与女主角之间的故事。游戏共有 70 名以上的女性角色登场，并且全程语音，还收录了防卫战、脸红心跳模式等玩法内容，感兴趣的朋友可不要错过了哦。



一二代移植 新作《猎天使魔女3》确定登陆NS

由白金工作室制作的《猎天使魔女 1+2》将于明年 2 月 16 日移植至 NS，而系列最新作《猎天使魔女 3》也正式公布，对应平台同样为 NS。从官方的宣传影像里可以看到，新作中的贝优妮塔回归了初代的飘逸长发，手脚 4 把枪的经典设计也被保留，而最后的场景也耐人寻味，喜欢该系列的朋友可继续关注后续情报。



《战场女武神4》将于明年夏季登陆NS平台

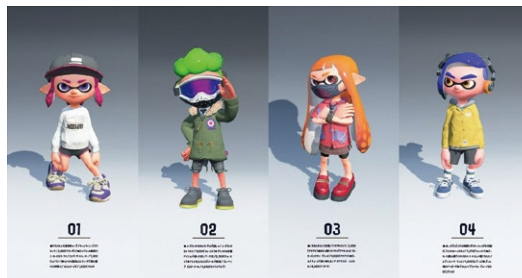
让粉丝久候多年的"《战场女武神》系列"最新作终于公布，取名为《战场女武神 4》，并确定于明年登陆 PS4、NS、XOne 三平台，其中 NS 版的发售日定在明年夏季。本作将以 20 世纪 30 年代的欧洲大陆作为舞台，讲述一段交织着青春汗与泪的战争故事，游戏将继续沿用系列的手绘风格绘图系统"CANVAS"，以明亮精致的 3D 水彩画面呈现游戏的精彩世界，同时也对以往融合了动作与战略要素的战斗系统"BLiTZ"做出改进，例如提升地图可出击单位的数量、增加新的兵种等等。





NS《油彩军团2》放出大型更新补丁

本作在 11 月 24 日进行了版本更新，追加了 4 张新地图、4 款新发型（男女各 2 款），以及 140 件全新装备，装备类型包括鞋子、衣服与帽子，不仅造型新颖，还加入了符合季节的秋冬色系，时髦感满点，玩家可根据喜好为角色进行打扮。此外，本次更新还对系统的细节方面作出了调整，如把等级上限提至 99 级、增加对应 amiibo 的拍摄功能等。







XOne PS4	
命运 2	Activision
Destiny 2	主视角射击 中文版
2017 年 9 月 6 日 在线 1~8 人	无对应周边
售价为 428 港币	

文 三日月 美编 咕噜

本文对应游戏版本 ：1.1.0

本文对应语言 ：简体中文

DLC新增内容

Vex十字路口

作为本次 DLC 加入的惟一一个新区域，水星的可探索区域非常小。水星上的公共事件只有一个，从流程长度以及奖励（两个箱子）来看，这个公共事件的性价比还是很高的。可惜公共事件的刷新频率不高，而且鉴于奖励多少全看运气，实际刷起来效率还是不如地球或者其他星球的公共事件。其正常流程以及英雄事件触发条件如下 ：

1. 事件开始后区域的左右两边各打开三个传送门，从传送门里会不断刷新敌人。只要不断消灭敌人就会刷出一个特殊敌人（看门人），击倒它后就能掉落两个能量球，将能量球运到指定位置后就能关闭传送门。左右两边的传送门都关上后就会进入第二阶段。

2. 玩家利用弹射台进入新区域后，流程和第一阶段是一样的 ：击倒杂兵，击倒守门人，运球然后关闭传送门。这个过程需要循环两次（关闭两次传送门）才能进入最后一个阶段，而在关闭第一次传送门后，玩家就可以去触发英雄事件了。

3. 在运完第一次球关闭传送门后，平台的后面会出现一个菱形状的装置，将其打爆后会出现一个平台。跳上平台后，会有两个装置出现，打爆后会出现第二个平台，之后再打爆三个装置，就会出现第三个平台，然后玩家就可以借助第三个平台跳到顶层并触发机关了。



值得注意的是，装置和平台都会在一段时间后消失，跳上平台后务必抓紧时间打爆装置然后沿着平台往上跳。话是这样说，实际上时间还是非常充裕的，小心不要摔死就行。

4. 最后的 BOSS 战在打法上没有什么特别需要玩家注意的地方，BOSS 的血量下降到一定程度时会开启能免疫一切攻击的防护罩，与此同时场景会出现特殊敌人（黄色血槽）。将其干掉后会掉落几个能量球，捡起并通过场景两旁的弹射台来到上层即可消除 BOSS 的防护罩。



锻造系统

虽然名为“锻造系统”（weapon forge）但它实际上和玩家印象中的“锻造”有点不同。玩家可以将其理解为一个更加讲究“刷刷刷”的异域级装备任务，只不过步骤更加繁琐，获得的奖励更加差而已。也正因为如此，在这个系列任务没有进一步更新之前（大概也不会有什么更新），笔者不建议休闲玩家或者非装备收集强迫症玩家特意去肝任务所需的素材，只要在周常或者日常任务里慢慢积累即可。锻造系统的开启步骤如下 ：

1. 完成 DLC《奥斯里斯的诅咒》的主线剧情。

2. 通关后在水星和 NPC“万斯修士”对话，并完成三个支线任务（扶摇直上、系统错误、逃亡者）。

3. 完成会会开启里程碑，玩家需要完成一次英雄模式下的支线任务。这个模式可以理解为难度加强版的支线任务，敌人强度和日落打击持平，且只会在水星上出现。但里程碑只需要玩家完成支线任务，方法是不限的。例如“逃亡者”里最后玩家需要在限定时间内追击 BOSS，失败的



话 BOSS 就会逃走。然而失败也算作是完成支线任务，因此单人完成里程碑还是不难的，当然组队打效率会更高一些。

4. 完成后会获得一个特殊道具“失落预言，第 ×（数字）章”。开启预言的方法是需要收集指定数量的“放射培植”、“悖论放大器”以及“赫尔墨斯化石花朵”。具体需要的素材种类和数量可以在道具栏里查看，在道具栏里使用素材就会算作收集到。值得注意的是，即便素材种类不符合预言要求，素材也是可以使用的，但是这毫无意义而且只会浪费素材，所以在使用前请确定素材无误。

5. 完成一个预言后就可以回去找万斯修士，按照指示开启预言就可以获得一件特定的紫色武器作为奖励。之后可以在万斯修士里获得另一个预言，每周最多可以获得三个（不算上最开始的第一章）。预言一共有十一个，分别对应十一件紫色武器。每完成一个预言，水星据点的墙上都会亮起一个点，从目前版本看来，除了显示玩家目前进度外，亮点并没有多少实际意义。

三大素材都需要玩家通过完成特定活动来随机获得，就目前来说并没有什么特别有效率的方法，具体获得方法如下：

放射培植：公共事件、场景宝箱

悖论放大器：打击（任意打击都行）、PvP、英雄模式下的支线任务

赫尔墨斯化石花朵：英雄打击、日落打击、玖的试炼

三种素材中获得难度最高的是赫尔墨斯化石花朵，然而由于需求量不大，因此刷的难度反而是三者中最低的。最麻烦的是放射培植，需求量大不说，掉落率也非常低。悖论放大器可以通过英雄打击连赫尔墨斯化石花朵一起刷，效率还算是可以，顺便还可以刷点装备以及代币。除了赫尔墨斯化石花朵是固定蓝色稀有度的以外，其余两种素材都分绿色和蓝色两种级别，十个绿色的可以在万斯修士处换一个蓝色的，开启预言所需的素材全都是蓝色级别的。另外，蓝色级别的素材也有极低几率在完成事件后获得。

隐藏宝箱

在水星的万斯修士所位于的房间里有一个被关起来的隐藏宝箱，玩家需要在限时内依次触发五本书才能开启，这五本书的位置和顺序如下：



■万斯修士左边的桌子上。



■房间右边的书架上。



■靠近入口左边的书架下。



■房间右侧的书桌上，旁边还坐着一个NPC。



■显示玩家预言完成状况的墙壁的右边，书柜的顶端。



■开关位于万斯修士的右边。

新突袭：世界吞噬者，利维坦

本次DLC新增的突袭，和原版就有的突袭“利维坦”相比总体难度比较低，就以的关卡难度以及机关复杂程度来说，总体难度甚至和打击没多少区别。不过最终BOSS战的难度倒是比卡鲁斯大帝要高不少，除了需要玩家合作以外，对于队伍的配置以及输出能力也有一定的要求。整个突袭大体上可以分为三个阶段：逃离反应炉、拆炸弹、BOSS战。

逃离反应炉

1.逃离反应炉分为三个小阶段。阶段一需要六个玩家依次跳台子，顺序如下：玩家1跳上平台1，平台2出现，然后跳到平台2，紧跟在后的玩家2则跳上平台1，然后在玩家1跳到平台3后跳到平台2。按照这个顺序六个人依次看准时机跳过平台就可以了。一个平台只能站一个人，如果有两个人的话会出现声效，平台会变红然后下降导致队伍减员。中途还会遇到各种会远距离攻击的敌人，建议换上远程武器，诸如战斗步枪或者狙击步枪来战斗。

这个阶段的难点在于玩家队伍需要跳完所有平台后才算是通过一个检查点，没有跳完全部平台即便强行跳到存档点，前进的道路也不会出现。跳过一定平台后所有平台会同时变成红色，此时全员立即快速跳到存档点处（此时就不需要按顺序了）。在这个阶段只要有一个人到达存档点就算是成功。

2.之后会进入开门阶段，敌人会分批出现。不过敌人强度很低，对于装等达到300甚至320以上的玩家来说非常轻松。值得注意的是，这个阶段的复活机制和利维坦一样，每个玩家只能复活其他玩家一次，玩家倒下后30秒内没有被救起的话就队伍全灭。

3.第二阶段玩家需要观察场景的活塞，活塞每锤一下就会秒杀所有场景内的玩家。在此之前玩家需要寻找带有蓝灯的掩体来躲避活塞的冲击波。每个掩体只能站一两个玩家，建议队伍分批前进。

4.到终点后玩家会被“射”出去，这个阶段只要注意不要摔死就可以了。中途会有六个光圈，全部触发后能拿到一个隐藏箱子。

拆炸弹

1.首先说一说这个阶段玩家需要做的事情，那就是利用Vex颅骨在相应的祭坛上充能，然后击破依次出现的18个炸弹。祭坛有三个，分别对应三个属性（红色为灼烧、紫色为虚空、蓝色为电弧）并位于场景的三个角，呈三角形分布。祭坛与祭坛之间以浮空的平台连接，场景还放着最多6个Vex颅骨，一旦其中一个被捡起来，这个阶段就会立即开始。

2.Vex颅骨会随机出现在场景的各处，玩家可以随时放下（长按Y/△），但放下后过一段时间颅骨会消失，必须及时重新捡起来。另外颅骨的位置会直接显示在画面上，不需要担心找不到颅骨。

3.在开打前建议将队伍拆成三组，分别到三个祭坛。每组的其中一个人A负责防守祭坛、清小怪以及报炸弹颜色，另外一个人B则负责拿颅骨、给颅骨充能以及拆炸弹。由于场景地形比较凶险，对自己跳跃操作没什么信心的玩家（特别是术士）可以去负责防守祭坛，以免摔死。这里的复活机制重新变成了和利维坦一样。六个玩家分别站在六个头颅旁，分配好职责后同时捡起头颅开始拆弹。

3.开始拆炸弹后，其中一个祭坛面对的方向会出现三个炸弹（分左右），属性随机，可以通过颜色来判断。A开始报告其负责祭坛是否出现炸弹、炸弹在哪一边以及炸弹的颜色，然后负责搬颅骨的B则开始给颅骨充能并将其搬到炸弹位于的祭坛处并开始拆炸弹。

4.三个炸弹拆完后就算是完成一次拆除，重复六次总共18个炸弹全部拆掉后就算是完成。每个炸弹启动后会在约90秒后爆炸，爆炸前会不停闪烁，负责拆弹的玩家请优先拆除将要爆炸的炸弹。炸弹一旦引爆就是团灭。

5.每个颅骨有40发弹药，25发能拆掉一个炸弹。由于炸弹会在一段时间后爆炸，而充能又需要时间。因此每组的两个颅骨里尽量留一个先不要充能，等炸弹出来后再到指定祭坛上充能。要不然两个都放上祭坛充能后，如果遇到三个炸弹都是同属性的话，情况会变得非常尴尬。另外玩家在捡取颅骨的时候建议只捡离自己负责祭坛最近的那一个，捡了之后通知一下其他队友，以免出现有玩家捡不到颅骨的情况。

BOSS战：阿尔戈斯

1.在开始BOSS战前，强烈建议所有玩家都换上能持续输出的武器（突击步枪或者追踪步枪）。另外由于这场BOSS战非常讲究玩家的输出能力，因此队伍里尽量配置多一些金枪猎人（枪手），另外还需要一个虚空猎人用来清小怪以及提供充能用的光球。当然，一切顺利而且队伍六人操作熟悉的话，其实没有金枪猎人也无所谓。开战前的人员站位可以参考“拆炸弹”部分，依然是一人守祭坛报属性清小怪，另一个人搬颅骨充能打护盾。

2.BOSS战的第一阶段和拆炸弹类似，也是用三个颅骨充能指定属性，然后攻击BOSS护盾的三个点。只不过这次需要三个玩家同时对三个点进行攻击，随着攻击三个点会慢慢向中心靠拢，玩家需要跟着点移动准星对其持续攻击直到三个点都到中心为止，之后BOSS正面的护盾会消失并进入第二阶段。

3.第二阶段就是时间长度约为25秒的输出阶段了，此时屏幕会出现“不稳定能量加速”的提示。此时小怪的刷新频率会下降，但依然会向玩家攻击，虚空猎人如果有大招的话可以考虑在这个时候往敌人堆里放一个，这样可以让队友有更多的输出时间。除了一般的攻击方式以外，这个阶段的BOSS还有两种攻击手段：电网和自爆怪。

4.电网会网住玩家并往上升，上升到一定程度或者被网住一段时间就是秒杀，其他玩家可以攻击电网来拯救队友。值得注意的是，电网并不是追踪攻击且只会对着一个方向攻击，只要不断横移就能躲开，而且电网为AOE攻击，站位过于靠近的话很容易会出现一网出去、数人飞天的悲剧。

5.自爆怪就简单多了，和电网不同，自爆怪的攻击是跟踪的，不过其防御力很低，出现后立即集火干掉即可。自爆怪会在接触玩家后爆炸，为范围伤害，一个自爆怪会扣掉玩家大约1/5的血量，全中的话就是即死。

6.BOSS会先放电网然后放自爆怪，这个循环会重复两次。输出时间结束后玩家就可以回到自己负责的祭坛，中途别忘了捡颅骨然后放上祭坛充能。过一会画面会出现提示“虚空能量将空间撕裂了开来”时，BOSS的全部护盾会消失，并在其周围生成三层（上中下）平台。此时所有玩家应立即跳上平台准备打断BOSS的大招。值得一提的是，在这个阶段中，没有充能的颅骨会全部消失。

7.打断阶段为本次BOSS战的最大难点。玩家需要在限时内（约35秒）将两个BOSS的弱点打至过热（变红）状态，过热的关键不在于武器攻击力，而是需要玩家持续攻击。笔者推荐队伍分成两队来攻击弱点，每队先由两个人攻击，等到快要换弹时就呼叫第三个人开始输出，这样就可以保证输出能够持续。中断BOSS攻击后就算是完成一个循环，然后从步骤2破盾重新开始。打断阶段中所有杂兵会被定在原处，但是还会攻击。

8.BOSS的弱点共有六个，显示为白色的能量槽，非常明显。六个弱点分别位于头顶两侧（对应上层平台）、双手（中层）以及后背（最底层）。玩家需要打到弱点上才算有效，打到弱点上的话伤害数字会变成黄色。由于弱点只有六个，因此玩家实际上只有四次输出机会，总共三个半循环（最后一次循环因为不可能打断BOSS攻击所以必定会全灭）。

9.充能后的颅骨是可以用来输出的，而且输出效果非常惊人（一个满弹药的颅骨全打在BOSS身上的话大约能造成50万伤害）。因此在最理想状态下，每一次循环都留着六个颅骨充能，三个用来破盾，三个用来输出。鉴于颅骨本身自带40发弹药，破盾和拆弹一样只需要25发弹药，打得准的话甚至可以留下一些弹药用来输出。

10.护盾三个点的属性是有规律的，其顺序为灼烧→电弧→虚空→灼烧（红→蓝→紫→红），因此玩家是可以从第一轮的属性分配来推断出下一循环的属性分配（例如第一轮为红红蓝，第二轮就是蓝蓝紫）。这样就可以提前分配好颅骨的位置，多余的颅骨就可以放在没有用到的祭坛上充能等到输出阶段再拿出来。举个例子，最理想的状态是BOSS面对灼烧祭坛的方向，属性分配为蓝蓝紫，这样多余的三个颅骨就可以全放在灼烧祭坛上，破盾后就可以立即拿起来对BOSS输出。当然，在实战中玩家不可能每次都这么顺利，但利用颅骨进行输出的思路是不变的。

11.最后，在破盾和输出阶段，笔者推荐使用突击步枪或者追踪步枪作为主要输出手段，重武器（除了刀剑外）则用于清理杂兵以及带护盾的敌人“米诺陶”。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





《Dungeon Punks》是一款模仿上世纪 90 年代横版街机的作品，玩家将可以选择 6 名角色、同场三人进行战斗，并支持 3 人本地联机。游戏难度不高，玩法也非常简单，但动作僵硬，数据压制相当明显，需要反复攻关提升能力才能通过更高等级的关卡。本作为港服今年 12 月 PS+ 免费游戏之一，有兴趣的玩家可以尝试一下。

PS4 XOne

地牢朋克		Hyper Awesome	
Dungeon Punks		动作	美版
2016 年 7 月 26 日	本地 1 ~ 3 人	无对应周边	
售价为 99 港币			

奖杯总数	29	铜杯	13	银杯	9	金杯	6	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有

白金路线

游戏总共只有 12 关，每关由若干个房间组成，玩家只要战胜关底 BOSS 便会触发剧情前往下一关，一周目下关卡等级为 LV1~24，二周目关卡等级为 24~47。虽然总的关卡不多，等级也不夸张，但是数据方面却异常恐怖，同场一个关卡要反复挑战 5 至 7 遍才能获得足够的属性完成关卡，所以总的时间算起来还是不少，也因此有些枯燥。

除了关卡与难度奖杯 / 成就外，需要注意的仅有一个奖杯 BUG 和支线任务奖杯，建议一周目流程中将它们全部获得，尤其是要注意规避奖杯 BUG。之后完成二周目后本作即可白金，相当简单。

系统简述

◆数据设定

由于数据夸张，所以有些玩家对于游戏数据的计算方式可能会有一些误会。首先游戏中的等级并不代表玩家的属性值，等级的作用仅关系到装备的佩戴（装备上的数据同样重要）。提升属性值需要通过消灭敌人得到的 Souls，在关卡结算后直接换算成四维属性进行提升，独立于升级经验之外。

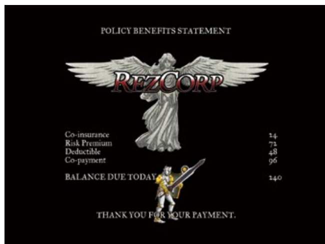


一个关卡内如果消灭的敌人足够，一次大概能提升所有属性的 1/6，看上去很少，但是经过几十上百次提升后数值就相当恐怖了，笔者通关二周目时的人物血量已经突破千万。因此 本作没有太大的难度，只要不停地消灭敌人就一直会稳定

游戏对应版本1.01

的提升属性。

当玩家在关卡中死亡时，会受到经验获取 -90% 的惩罚，但是这不会影响 Souls 提升属性的值，所以无需太过在意死亡，尽可能的消灭更多的敌人以提升属性。



◆装备设定

装备分为武器和盾牌，拥有稀有度的设定以及各类特殊效果，但只用考虑 Damge（伤害）和 Defense（防御）数值即可，其他属性都发挥不了质变的效果。

在第四关 The Floating Isles 中，第一个 EXIT 出口处可以与 NPC 交谈对装备进行强化。



◆技能设定

通过攻击累积魔力，然后释放技能。每个人物都拥有 3 个自身技能与 1 个武器技能，分别对应□ + ↑ / →（前）/ ↓和□ + × 键。以下罗列几个比较实用的技能。

人物	按键	效果
Knight	□ + ↑	伤害高、距离远、25% 造成长时间眩晕，可以无限眩晕屈死 BOSS
Were-Witch	□ + ↓	对大范围的敌人造成 4 秒命中率下降 100%
Hierophant	□ + ↑	对周围的敌人造成 4 秒的石化
Djinn	□ + →（前）	高伤害的魔法输出

奖杯/成就攻略



Collector of Souls

取得条件 获得所有的奖杯



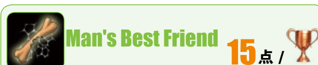
A King's Ransom 15点/

取得条件 完成第一章



A Pyrrhic Victory 15点/

取得条件 完成第二章



Man's Best Friend 15点/

取得条件 完成第三章



Lawyering Up and Eating Crow 15点/

取得条件 完成第四章



Web of Deceit 15点/

取得条件 完成第五章



A Debtor's Burden 15点/

取得条件 完成第六章



Vacation Plans 15点/

取得条件 完成第七章



Riches and Rewards 15点/

取得条件 完成第八章



Pyramid Scheme 15点/

取得条件 完成第九章



Insurance Fraud 15点/

取得条件 完成第十章



For Guts and Glory 15点/

取得条件 完成第十一章



Actuary of Valor 90点/

取得条件 完成第十二章



Adjuster of the Undead 90点/

取得条件 完成New Game+模式（二周目）

奖杯说明 虽然依靠反复提升数据就可以通关，但仍然有几个小技巧可以帮助你提高效率。

建议玩家主手控制Were-Witch，备选Djinn，当Were-Witch的输出足够3连秒杀第一个房间的敌人时，基本也能完成本关卡。游戏中消灭敌人或者毁坏场景会掉落道具Rage Rune，基本上每个房间都能获得一个，通过○+×可以释放出强力的全图必杀，尤其是在累计了7个Rage Rune时伤害巨大。到达BOSS房间后，先利用Djinn的□+↓技能降低BOSS防御，然后切换至伤害最高的Were-Witch释放Rage Rune，能够对BOSS造成致命的巨额伤害。

另外，由于游戏手感僵硬，走位很难保证自身的安全，所以L2和R2键的防御闪避可以在游戏中发挥巨大的作用，坐骑也要多多使用，同一个场景中仅会存在一只可以乘坐的坐骑。



Corporate Recruiter 30点/

取得条件 招募所有的六个英雄

奖杯说明 完成第四章时，看完剧情后获得。



Mission Mastery 90点/

取得条件 完成100%的支线任务任务

奖杯说明 每个关卡都会有若干支线任务，以感叹号标识出来，基本来说不会错过。



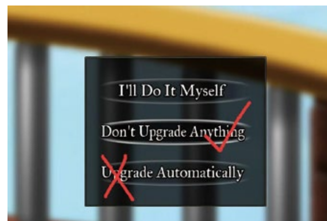
Magician's Apprentice 30点/

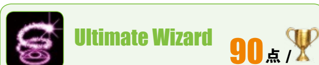
取得条件 学习等级1的所有英雄法术

奖杯说明 本奖杯/成就存在恶性BUG，不想浪费时间的话一定要严格按照下文的步骤获取。

首先玩家不能升级技能，直到通过第三章获得任意五名英雄，一定要小心离开Shop时，千万不要选择选项"Upgrade Automatically"。接着在第四章中将五名英雄全部升至LV10，并且不能击杀第四章的BOSS。全英雄LV10后，技能点也已经超过10个，这时返回Shop，找Brother Yha学习技能。按照英雄的顺序，分别将每个人的第一个与第三个技能学习一级，学习的中途便可以获得奖杯/成就。如果不小心点错了技能或者没有获得奖杯/成就，可以直接关闭游戏，重新读档学习技能。







Ultimate Wizard 90点/

取得条件 将所有英雄法术升到2级

奖杯说明 将所有技能升至满级即可，没有BUG。



A Debtor's Burden 30点/

取得条件 完成50%的支线任务



Questor Extraordinaire 30点/

取得条件 完成75%的支线任务



Trainer's Apprentice 30点/

取得条件 角色达到10级



Muscle Machine 30点/

取得条件 角色达到20级



Experienced Mentor 90点/

取得条件 角色达到40级



Monster Trapper 15点/

取得条件 击败150个怪物



Monster Hunter 15点/

取得条件 击败300个怪物



Monster Killer 25点/

取得条件 击败600个怪物



Monster Terminator 30点/

取得条件 击败1200个怪物



Monster Demolisher 30点/

取得条件 击败2400个怪物



Monster Destroyer 90点/

取得条件 击败4800个怪物

任务序号	地图	NPC	任务要求
1	Sedge Dale	GAVEN	击败小BOSS
2	Voleglade Village	Ril	上方左边的感叹号房间内能获得召唤水精灵的卷轴（有够丑的），带领精灵消灭篝火房间内的所有敌人，精灵便会扑灭火焰
3	The Floating Isles	Hrunt	在指定房间内消灭所有昆虫
4	The Floating Isles	Ril	消灭6只飞在天上的乌鸦。在东面的一些房间中会出现紫色的火鸡，使用火鸡掉落的鸡腿便可以将乌鸦引诱到地面上
5	Goblin Slums	Septaphrus	击败小BOSS
6	Goblin Slums	Brax	用电属性攻击摧毁蜘蛛蛋，Drakken的□+→技能可以造成电属性伤害。
7	Abandoned Crystal Mines	Duncan	击败小BOSS
8	Abandoned Crystal Mines	Crystal Golem	击败5名Crystal Maiden（冰女）
9	Forest Laboratory	Brother Yha	解救了牢笼中的精灵后，利用精灵净化3名关卡中的僵尸
10	Forest Laboratory	Nier	解救3只牢笼中的精灵
11	Riptide Beach	Dread Pirate Saladin	击败小BOSS
12	Riptide Beach	Hrunt	骑乘猩猩的状态下，按□键，利用猩猩的攻击击杀5只青蛙
13	The Shrinewood	Nier	将走散的精灵带回到精灵伙伴处（小BOSS的东南方向）
14	The Shrinewood	Pulachra	利用精灵净化被污染的树木（需要靠近树木）
15	Drakken Badlands	Badlands Tour Guide	利用机关消灭木乃伊（也只有这个方法才能杀死木乃伊）
16	Drakken Badlands	Wedge	击败小BOSS
17	Gas Swamps	Agent Merlow	将哥布林带到指定的房间
18	Gas Swamps	Hrunt	消灭所有的Baltros
19	The Nether Realm	Captain Firelle	Captain Firelle前往东南角的房间

福音战士的"新世纪"与"旧世纪"

西元 2015 年，被称为“使徒”的神秘巨大物体出现在人类的面前，人类所拥有的一切武器都对这些物体没有作用。不过，还是有惟一能够与之对抗的力量，那就是特务机关 NERV 开发的“泛用人形决战兵器 EVANGELION”，也就是被我们常说的“EVA”或者说“新世纪福音战士”。

《EVA》作为一部经典神作，围绕它的回顾和解读每隔一段不长的时间便会涌现一次，适逢今年是堪称神作的《新世纪福音战士剧场版 Air/ 真心为你》二十周年，怀念正当时，这篇特企，就是为此而写。

尽管对于粉丝们而言，《EVA》当中经典的设定和其中发生的故事，都可以说是如数家珍。但是，这也是一个在神作基础上不断发展着的 IP，衍生出了各种官方和周边产物，各个版本之间的联系呼应，一系列经典情节之间的共鸣，让来自于旧世纪的“福音战士”，在新世纪依旧绽放出新的光芒，作品中的细节和元素，值得我们一再回味和补完。下面 就让我们从《EVA》的故事的诞生开始说起吧。

文 以佚之名 编 北山杉&稀饭
美编 anubis



动画与漫画间的平行世界

时代产物

上世纪九十年代中期，日本社会陷入了前所未有的恐慌之中，泡沫经济的破灭带来了持续的经济倒退，失业率飙升。父辈的颓唐更让青少年们对未来的幻想破灭，越来越多的“接班人”选择龟缩于一方空间里，御宅文化开始盛行。

人们封闭自己的心灵，害怕跟别人接触，将自己放在一个社会的零余者的位置上，假装一切都无所谓的情况屡见不鲜，由于思想的错位和 ACG 文化的错误引导，在社会上引发的惨案并不少见，其中最为著名的莫过于“宫崎勤事件”（即御宅族宫崎勤连续杀害幼女的连续恶性犯罪事件）。

时间来到 1995 年，这一年天灾与人祸并发，1 月份的阪神大地震不仅造成了六千多人的死亡，还造成了 1015 亿美元的损失，至今在日本的许多纪录片里面，每每涉及到这个话题时都会显得异常地沉重。

地震事件余波未平，三月份由奥姆真理教发动的东京地铁毒气事件，更是令社会开始思考宗教对于人们的意义，“人是不是真的带着原罪而来？”“我们又该何去何从？”“下个世代的小孩该怎么承担重振社会的任务？”这类的思考出现在了不少作品之中。

同时，在这两件震惊世界的事件之间，另一个对后世产生了重大影响的事情发生了——贞本义行在角川书店的漫画月刊《少年 ACE》上开始连载《新世纪福音战士》（原名《新世紀エヴァンゲリオン》，下文以《EVA》简称）。由于这款作品沉郁的氛围以及里面描绘的末世危机，恰好击中了当时日本人心中的恐慌，因而备受追捧。



▲《新世纪福音战士》漫画单行本第一卷的封面。

后发先至

其实《EVA》的漫画是动画项目立项之后的附加产物，只是由于连载机会来得比较快，才先于动画出现，而且因为先于动画制作，所以作为主笔的贞本义行在很多细节上进行了出于个人想法的补充。

当漫画连载到第八章时，由庵野秀明执导的TV版《新世纪福音战士》就已经开始在东京电视台上播放，而直到TV版26话完结时的1996年3月，漫画版才说完了总体故事的八分之一左右，可谓是有生之年系列的漫画。

《EVA》TV版经由港台得以引入大陆，虽然所有露骨以及血腥的镜头都被删掉，并且改掉了带有浓重西方宗教色彩的名字，但是《新世纪天鹰战士》这个有点囧的译名和那首让人浑身起疙瘩的国语版主题曲《勇敢少年创造奇迹》成为了不少人的童年回忆，因此虽然TV版推出的时间比漫画迟，但在国内的认知度却是远远高于漫画。

而且贞本义行同样有着富坚义博的"好习惯"——拖稿《EVA》的漫画明明是月刊连载作品，贞本义行依旧能够做到隔三岔五便休刊，短则两三个月，多则一年甚至以上，活生生地把连载从《少年ACE》拖到了《青年ACE》，也把无数勇敢的少年，拖成了大叔。

漫画版本的《新世纪福音战士》直到2013年7月才真正完成了最后一话的连载，在此期间，庵野秀明已然推出了多部《EVA》的剧场版，甚至还分为包含了"《死与新生》、《THE END OF EVANGELION》与其合集《REVIVAL OF EVANGELION》"的旧剧场版和包含了"《序》、《破》、《Q》、《｜｜》"在内的新剧场版两个版本。三者之间总体方向一致，许多细节虽有较大出入，但却又互相联系，使这三者更像是处于平行时空的官方同人作品。

当然，当年还热衷于机甲战斗的我们并不会想到这么多，只是安心地守在电视机前，看着勇敢的少年驾驶着巨型人形兵器迎击十多只形象不同但是能力设定都非常天马行空的"使徒"，甚至觉得比起那些章回体的"蓝光人系列"和"勇者系列"的机器人和怪物，《EVA》的这些巨人们还不够帅气。



▲按当时流行的眼光来看，三台主要EVA机体的造型的确和主流机器人片中的主角机体造型差异颇大。

独特主角

总体而言，或许是因为有充足时间创作的原因，《EVA》的漫画版本在叙事方面比起TV版要更加完备详细。不同于TV版中胆小，遇事只会掉眼泪的懦弱表现，漫画中的真嗣对于自己的行动有着更多的思考，他会犹豫于保卫这个只会利用自己的世界是否还有意义。虽然每一次遇到挫折时他还是会躲起来，但其中懦弱的成分大幅度减少，更多是拒绝和别人接触，害怕再次失去珍惜的人而已。

TV版真嗣的诞生恰好是在1995年这个充满了昏暗与动荡的时期，从小被父母抛弃、寄人篱下的他只能学会对一切事情漠不关心，这个懵懂、懦弱、对女生和性充满好奇和幻想却又觉得罪恶的少年被迫去背负太多他这个年龄段不该承受的责任。也正因为如此，被冠以"神子"之名的他（真嗣的日文原名シンジ发音为Shinji，在日语中和"神子"发音相同）对生与死有着另类的思考，如果不能反抗，就不再反抗，被动接受。

这其实也是庵野秀明自身的写照，他在事后回忆时说道："《新世纪福音战士》是我在颓废了4年什么事都不干之后，全心投入的作品。逃避了4年，就是死不了的我，秉持的惟一信念就是在'不能逃避'的情况下再度创作，将自己的心情表现在影片之中。我知道这是一个冲动，傲慢而且困难重重的举动。但却是我的目标，结果还无法知晓。因为在我心中这个故事还没有结束。真嗣，美里，丽等人接下来会变成如何，往哪里去，还不清楚。"

或许正是由于这种未知，才让真嗣有了更多的可能性，如果从这个角度考虑，漫画版真嗣这样的性格虽然比较中二，但也足见社会的变迁，当年遇事就退缩的日本少年，变成了如今的日式御宅族。他们更多的是封锁自己的心灵，但是能够借助网络的保护给自己冷眼旁观和思考的机会，所以有时候冷漠也是一种理性思考后偏执的选择。

真嗣在漫画中就说过这么一段话："我似乎觉得，我的心灵和身体渐渐变得支离破碎。每当有悲伤或痛苦的事情发生，我会觉得这并不是自己，会以一种事不关己的方式来看，仿佛还有另外一个自己，没事的，我可以撑过去的。如果将'心'封闭在体内的最深处，这样一来，身体的痛，心灵的痛，就连恐怖，也会在毫无感觉的情况下过去吧。"

这种处世方式，看上去是有些精神分裂似的病态，但毕竟《EVA》从来都不是一个热血积极的故事，里面的角色深究起来也没有一个是正常人，都有各自的问题，其所表达的也是病态社会的心灵集合反映，所以有真嗣这样的主角，也算是对作品核心思想的一种体现吧。



▲作为故事中的三个主要角色，无论是真嗣、绫波丽还是明日香都有着属于自身的问题。



新旧剧场版的遥相呼应

新旧之间

尽管都是对 TV 版本做出改编，但或许是年代较为相近的原因，新剧场版和漫画版反而有了不少呼应，例如旧剧场版中没有出现的“眼镜妹”真希波在漫画单行本的外篇故事当中竟然作为真嗣母亲碇唯的学妹出现，真希波的双马尾和眼镜造型竟然还是在唯的建议下形成的，此后真希波便离开日本前往英国留学，从而和新剧场版的故事连上。鉴于 EVA 驾驶员受到诅咒，外貌永远不会发生变化，所以她和真嗣之间的年龄差异没有体现在外表上也能于设定上自圆其说。

在 2006 年 10 月号的《Newtype》杂志中，庵野秀明首次披露了《福音战士新剧场版 REBUILD OF EVANGELION》，并暂定分为前中后以及完结篇四部，新作中尽管依旧沿用十五年前的第二度冲击的设定，但取消了“2015 年”和“新世纪”的字眼，并且大幅弱化了时间概念。毕竟“新世纪”这个词在早已进入了 21 世纪的情况下失去了不少“魔力”。

新剧场版的首部曲是《福音战士新剧场版·序》，故事沿袭了 TV 版的 1 到 6 话，漫画版 1 到 3 话的剧情，画面素材完全重制，动画分镜也做出了不少的改动，更对设定进行了不少调整，最明显的变化莫过于第三新东京市外那一片血红色的海洋，因为按照新设定，使徒的核心一旦被摧毁，身体便会崩坏，化成一滩血海，不留下一丝残骸。第二次冲击的画面也被改变，光之巨人变成了四个，而朗基努斯之枪也从一把变成了四把（比起现实中由三截断片分别重新打造的朗基努斯之枪还要多一把）。

此外，一些经典的动画场景也被重新绘制，如战车队在海边列阵，或是碇司令面对陆自军方高层的挑衅，托了托眼镜说“NERV 正是因此存在”，背后冬月副司令和几位操作员组成了他的背景和后盾，还有碇司令居高临下看着三年未见的儿子，却冷酷的下令“出击”等等

从《序》之中，我们不难发现庵野秀明并没有停下创新的脚步，或者说是补完的脚步。当初因为 TV 版的制作经费不足，为了凑足 26 话也是煞费苦心。到了 25、26 话，甚至出现了大量的类似于原始分镜的画面来充数，让当年的我们看得如云山雾里。然而在这种“误打误撞”之下，虽然招来了不少的非议，但《新世纪福音战士》的“意识流神作”美名却从此打响，

尽管庵野秀明后来在旧剧场版《AIR/ 真心为你》中将最后两集分别重制，成为了不少粉丝心中永恒的经典，许多情节都被一再解读，但似乎还是没有达到庵野秀明心目中最理想的结果。于是新剧场版就此应运而生。

述事进化

在维基百科上，有一些热情的粉丝详细比较了新剧场版和“TV+ 旧剧场版”之间的异同，从这些差异上来看，新剧场版采用了更为现代的动漫表达方法，SEELE 组织的符号登场，与新的 NERV LOGO 形成鲜明的对抗性，在更为短促的剧情中更好地表现出了戏剧冲突。更重要的是新剧场版将 TV 版中许多单独的事件情节进行了合理的剪辑，在删掉了部分事件后，叙事变得异常紧凑。《序》与《破》加起来虽然只有短短的 210 分钟左右，却是原作的核心剧情高度浓缩并取其精华后的成果。

TV 版中一共有 18 位使徒（加上人类），第八使徒胎天使、第九使徒雨天使、第十一使徒恐怖天使、第十二使徒夜天使均没有出现在漫画中，而在新剧场版中也沿用了这一设定。但作为创新，剧场版中也有不少新设定形象的使徒出现，许多旧使徒之间的战斗情节则被合并，他们从棺木中醒来的设定使他们更像是“十二门徒”。

在《序》的最后阶段，渚薰提前以使徒身分登场，并且揭示了使徒和 SEELE 之间的关系，曾经对立的存在竟是沆瀣一气，加上莉莉丝的存在变成了许多人都知道的“秘密”，标示着在之后的三作中剧情将会有巨大的变化。而薰看着紫色的天空说出那段“又是第三名啊……”的话语以及月球上那一道巨大的红色血痕，更像是旧剧场版中补完计划中止时，巨大化的莉莉丝从脖子喷出洒在月球上的那一股鲜血，《序》在这些细节上若有若无地和旧剧场版呼应着，或是在告别着。因为从《破》开始，大量的新剧情和新人物涌入，将故事在原有的基础上推向了另一个几乎完全不同的境地。



▲《福音战士新剧场版》中的渚薰。

调整简化

旧版中原本作为调和轻松气氛的校园生活早新剧场版中被大幅度删减，只保留了冬二和真嗣的冲突与和解部分，相应地原本整个班上都是预备驾驶员的设定就被一笔带过了。旧版中作为第四适任者的铃原冬二，在原本压抑的氛围下，他的各种立 FLAG 的行为在无形中增加了观众们不祥的预感。最终，因为三号机被入侵而暴走，失去理智的三号机沿袭着使徒的使命冲向 NERV 的总部，碇司令认定其为使徒并派出“EVA”进行攻击，已切换至傀儡操作系统控制之下的初号机发生暴走，以极为残暴的方式将三号机肢解吞噬，最后抽出插入栓，在真嗣的惨叫声中狠狠地掐爆。庵野在动画版中多次暗示了冬二获救，但是在漫画中贞本义行却赤裸裸地将冬二的死状呈现在真嗣面前：头部裂伤、右脚断裂、脾脏破裂、心跳脉搏都已经停止……

在新剧场版中，由于剧情压缩，这个受害者变成了明日香，李代桃僵的明日香甚至没有像旧剧场版中的那样，和加持发生爱情线，堪称新作中最大的牺牲品。当然身为主角之一的明日香不会轻易地死去，但是精神上受到了巨大冲击，这样一来就和原作中的最后阶段一样，成功连接起了 TV 版和旧剧场版的情节。

另一处明显的改动是，旧版零号机以 N2 炸弹炸向力天使的情节被用在了《破》的高潮之处，原本只是其中一幕的过场之举，最大作用也不过是为了让真嗣和碇源堂感受到初号机上碇唯的意志，令真嗣再次鼓起勇气再度驾驶初号机，顺带累积一下明日香心中的负面情绪而已。但是在《破》之中，这一幕与十六使徒子宫天使的情节合二为一，绫波丽和零号机被捕食，并长出了女性的身体结构。当真嗣得到了认可，驾驶着初号机出动，并没有发生



▲《新世纪福音战士 新剧场版》的出现，让这个经典的故事有了再次创造经典的机会。



▲暴走后的三号机。

机暴走。当然这一切似乎都是在碇司令阴谋的计算之内。

惊人转折

夹在两者之间的真嗣在迷茫中被驾驶着 EVA Mark.09 前来救援的绫波丽从 WILLE 带回 NERV。然后他知道了一连串残酷的真相 ：真嗣在 14 年前所引发了“第三次冲击”导致地球生命灭绝，如今的绫波丽只是自己母亲的克隆人，而自己所认识的那个丽其实并没有被自己救出。他再度感到绝望。

如果说以前是美里、明日香乃至是绫波丽给予了真嗣振作的勇气的话，这一次陪伴在他身边、帮他逐渐解开心结的人换成了真嗣“有那么一点喜欢”的渚薰（岛国的腐味真是越来越浓）。他是靠着行动（把真嗣的项圈取下来戴到自己脖子上）和言语（声称当 EVA13 号机手持朗基努斯之枪和卡西乌斯之枪，世界就能重来）让真嗣重新振作了起来。

急于逆转世界轨迹的真嗣顺利踩入了碇司令精心设计的圈套 ：利用真嗣解除第 12 使徒的封印，使 13 号机觉醒并消灭第 12 使徒，以此发动第四次冲击 ；利用葛城美里将堕落为第 13 使徒的薰消灭，以完成《死海文书》的预言 ；最后利用绫波丽驾驶 Mark.09 抢夺被称为拥有“弑神的力量”的“希望之舰”——“AAA Wunder”，使“人类补完计划”及被参透的“弑神之举”在自己主导下完成，从而可以再次见到碇唯。

悲催的真嗣又一次被利用，成为了催发第四次冲击的催化剂。但幸好这一次反抗的人们依旧在努力着 ：明日香为阻止 Mark.09 的行动，使用“代号 777”将改 2 号机变形后与之交战，丽受到明日香的启发决定强行射出插入栓。发现 Mark.09 全身都是核心而会不断再生的明日香也启动毁灭程序，让改 2 号机与 Mark.09 同归于尽 ；薰则是在一边安慰真嗣，并在“DSS Choker”爆炸前强行用两枝枪刺穿 13 号机的核心 ；可是冲击还是继续进行，结果真理强行拔出真嗣的插入栓才阻止了冲击。最终明日香在废墟中找到了又一次失去生存意志的真嗣，加上同样逃出生天的复制人绫波丽，三位系列的主角以一种特别而又常见的状态重聚，一同迎接故事的最终章……

绫波丽因为保护真嗣而选择自爆的情节，反而是在真嗣的一句“把绫波还给我！”的情绪带动下，初号机再度暴走，从而引发了第三度冲击，从天而降的卡西乌斯之枪并没有阻止冲击的进行，薰驾驶着新的 EVA 六号机现身，并说出“那么……约定的时刻来临了，碇真嗣。至少这次一定要让你幸福。”再度呼应了旧剧场版的情节，仿佛是在诉说着世界的轮回。

不管是经典的重制还是新元素的加入，都使得新剧场版有着足够的吸引力。作为试水的《序》在日本仅有 84 家戏院播放的情况下，却吸引了超过 100 万人次观看，作品甚至成为了釜山国际电影节的闭幕电影，其影响力依旧存在。同样的句式还可以用在两年后《福音战士新剧场版 · 破》之上，只在全日本一百多家影院公映，却吸引了近 300 万的观众入场，不完全的票房统计超过 40 亿日元，虽然不是当年的动漫电影票房冠军，但系列的魅力早已无需证明，人们也对于庵野秀明将会在最后两作如何创新充满期待，只是没有想到它们是如此的难产。



《Q》与《｜｜》

大幅改动

按照庵野秀明最初公布的计划，新剧场版的后篇和完结篇将于 2008 年同时公开，各有 45 分钟时长。但是很快制作方面就改变了口风，将这两作的状态改为“公开日未定”。后篇的最终上映要到 2012 年 7 月，远远落后于原计划。在公布的前三部作品的标题中，后篇的标题原本是《福音战士新剧场版 急》，在《破》完结时，上映的预告片将后篇更名为《福音战士新剧场版 Q》并且播放了相关的预告内容。但是当《Q》真正公开的时候，人们却发现预告中的画面几乎完全没有出现，这仿佛是这个新剧场版不断被改动的缩影，也似乎是在预示之后的《｜｜》可能不会按照预期的情况出现。

《Q》的故事发生在第三度冲击的十四年之后，葛城美里、赤木律子和伊吹、青叶、日向等 NERV 骨干出走，并成立了 WILLE（德语中的意思是“决心”），WILLE 的目标是歼灭 NERV 和 EVA。故事的矛盾核心从 EVA 和使徒、NERV 和 SEELE 之间的斗争变成曾经的战友之间的对决，明日香和真希波在轨道上夺回被封印的初号机成为事件爆发的引子。

当明日香遇险，情不自禁地呼出真嗣的名字，初号机短暂觉醒，也让真嗣从 14 年的长眠中醒来。本应是一个 30 岁“大叔”的真嗣依旧保持着少年的样貌，而这也正是 EVA 给予的诅咒。醒来的真嗣被当成是引发第三次冲击的元凶而遭到 WILLE 人员不礼貌的对待，不仅被禁止搭乘 EVA，许多事情都没被告知真相，甚至还戴上足以致死的颈环“DSS Choker”，以防止其情绪失控，让一号



▲《福音战士新剧场版 Q》里的一大亮点是明日香的新造型。

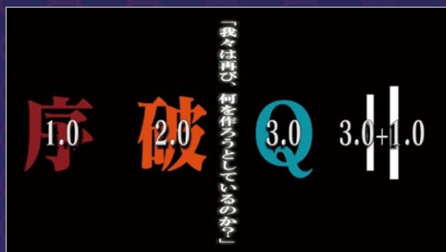
漫长等待

这个完全原创的故事，让新观众和老粉丝都获得了极大的新鲜感。有了前两作的成功，无论是院线还是制作方都有更大的信心去推广，223 家影院公映，比起前作多出接近一倍。上映 10 天的票房就已经追平了《序》的 30 亿，最终的票房数字更是达到了 50 亿日元，观影人数达到了 363 万人次，可以说是再次攀上一个新的高峰。但是然后呢？

自《Q》在 2012 年上映之后，关于新剧场版的最终作《||》的传言每隔一个阶段就会被提起，制作委员会曾经提及《||》将于 2013 年公开，但是距今已然要进入第五个年头，《||》的面世还是遥遥无期。

其实原因不难猜度，困扰制作委员会的无非两件事情，一是精益求精的庵野秀明在《Q》中呈现出十分震撼的画面，无论是巨神兵的降临、初号机夺回战还是第四度冲击等等场景，光是从观众的角度，就已经可以看出经费在燃烧；二是《Q》之中已经将许多套路又再玩了一遍，几近灭绝的人类又一次从危机中劫后余生，制作组啊有如何在新作中玩出更多新意？第五度冲击是可以预期的，但是要如何做出比前作更佳的画面和效果，既是对创意的考验，更是对经费的考验。

所以我们无从想象新剧场版将会以怎样的形式走向结局，只能在回味一幕幕经典中，静静地等待着。



▲四部全新的剧场版，是否会随着《福音战士新剧场版 ||》的上映而成为新一代的经典？我们拭目以待。

EVA的游戏史

《EVA》在电视、电影和漫画上取得了巨大的成功，所以被游戏化自然也是顺理成章的事情。

得益于在人设上的成功，加上人物之间错综复杂的情愫羁绊，使得《EVA》在被改编成各种育成向游戏时都得心应手。"《钢铁恋人》系列"和"《育成计划》系列"便是其中最为闻名的作品。

《钢铁恋人》系列

1997 年 7 月 11 日发售的《新世纪福音战士 钢铁恋人》，是第一个由官方 GAINAX 出品的游戏。这是一款多结局文字冒险游戏，GAINAX 选择在 PC 平台率先发布，随后才登陆了 PlayStaion 和世嘉土星两个主机平台。

故事剧情在 EVA 原有世界观的基础上进行了再构筑 ：一个满月的夜晚，第三新东京市遭受谜样的轰炸 ；但诡异的是，NERV 没有命令 EVA 出动。隔天早晨，美少女转学生雾岛真名转入第三新东京市立第一中学 2 年 A 班，尝试快速亲近碇真嗣。明日香怀疑真名可能是企图刺探 NERV 与 EVA 情报的间谍 ；然而，孤独的真嗣，却被真名率直的行动吸引着，引发了一连串的故事。

作品加入了雾岛真名、浅利启太和武藏等新角色，可以说是某种意义上的官方同人作品，可惜因为故事重点的差异，并不能打动那些冲着绫波丽和明日香而来的玩家。

而在 2003 年 5 月 16 日发售的《新世纪福音战士 钢铁恋人 2nd》，是借高清重制版的契机发售的游戏。本作虽然在名字上有着延续前作的意味，却并不是《新世纪福音战士 钢铁恋人》的续作，而是以 TV 版的 26 话"学园 EVA"为舞台的的恋爱冒险游戏，2003 年 10 月本作还在角川书店月刊《Asuka》上连载同名漫画，由林ふみの作画，继续为这个系列延续着人气。



▲这不就是传说中的"新世纪白色相簿"！



▲其实当年GAINAX就很懂女性玩家的需求嘛！

《育成计划》系列

这个系列的首部作品是 2001 年 5 月 18 日发售恋爱育成养成游戏《新世纪福音战士 绫波育成计划》。玩家在故事中扮演一名刚被分到第三新东京市的 NERV 成员，被碇源堂司令指派去照顾第一适任者——绫波丽。时间是 2015 年 4 月 1 日到 2016年3月31日，最后一天也就是"人类补完计划"的发动日。不过撇开这个槽点满满的日期不谈，碇司令竟然把老婆交给别的男人照顾，心也是够大。

游戏剧情包含了整个系列动画以及剧场版《THE END OF EVANGELION》中的情节。玩家需要每周前往绫波丽家中，为这个好像没有丝毫感情的少女打造每周的行程，玩家要在教育、NERV 工作和休闲之间取得平衡，让绫波丽的各项参数都能获得长足的发展，并且合理运用 NERV 每月给出的 2 万日元养育费，为绫波丽那个简陋至极、全然不像少女住所的家增添各种色彩。

在本作推出的两年后，2003 年 12 月 11 日发售的 PS2 平台作品《新世纪福音战士 绫波育成计划与明日香补完计划》除了拥有原版中的绫波丽路线外，还会在游戏中的 2015 年 7 月 2 日解锁新的明日香路线。

不过在"《育成计划》系列"中，尽管绫波丽和明日香都会驾驶 EVA 去迎击使徒，但是玩家并不能真正操作机体，只能在战前给她们说一些鼓励的话语，而且对战局并没有太多影响，真正决定战场走向的是玩家平素培养的成果。



◀PS2平台的《新世纪福音战士 绫波育成计划与明日香补完计划》，本作在后来甚至还曾移植到NDS平台上。

《超级机器人大战》系列

不过《EVA》是一款以机甲战斗为主题的作品，玩上玩家自然希望驾驶初号机，体验一把暴走的滋味。但是在 GAINAX 没有足够能力开发复杂的动作游戏的情况下，与其他游戏跨界联动便成为了满足玩家们需求的最好方式。

于是，《EVA》中的机体作为参战作品，在 1997 年 9 月发售的《超级机器人大战 F》中首次亮相，之后陆续在《超级机器人大战 F 完结编》、《超级机器人大战Alpha》、《超级机器人大战MX》和《第 3 次超级机器人大战 Alpha》、《超级机器人大战 L》、《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》、《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》及《超级机器人大战 V》中登场，每当热血的背景音乐响起，初号机发出暴走前的咆哮，总是让人感到血脉贲张。



▲在《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》中登场的改2号机。

跨界合作

除了在游戏机平台发光发热外，近年《EVA》也积极进军移动游戏业界，借助和人气社交游戏跨界联动，向人们的心之壁发起冲击。

早在 2015 年 11 月，日本社交网站 MIXI 下属游戏工作室 XFLAG 便宣布，其开发的超人气社交益智类作品《怪物弹珠》将与《新世纪福音战士》展开深度合作，将一众人气角色以及各台 EVA 搬上弹珠台，并且设置了相应的活动任务，让玩家从中重温“《EVA》系列”的经典场景和情节。

可惜当时这个活动只是在日服举行，让不少国服玩家和 EVA 爱好者望洋轻叹。笔者还记得当时在香港旅游时，于酒店大堂蹭 Wi-Fi 连上日服下载游戏并抽到 4 星真理和反设五号机，但是苦于时间有限，没来得及理解各角色的技能特点，再加上行程紧密，只好浅尝即止。当时我就曾想，如果国服能玩到这个活动该有多好。

时光如白驹过隙，当初的愿景还如昨天，两年后的今日，这个愿望得以实现，在 2017 年 12 月 11 日到 12 月 23 日，《怪物弹珠》国服开服以来值得纪念的首次联动活动开始举行，联动期间可以得到和日版活动十分相似的体验，不仅有丰富的人物角色和初始机体可供抽取，这些角色都拥有“使徒克星”以及每一关卡都能使一定的打击无效化的“绝对领域”两种新技能。此外部分角色如真嗣和初号机还可以通过不同素材的搭配组合，得到不同的“神化”结果，可以说是对原作的高度还原。

玩家如果达到活动要求，甚至可以获得 6 星温泉企鹅“PENPEN”，乃至获得第六，第九和第十使徒。对于习惯站在 EVA 角度、以对抗使徒为预设立场的我们来说，使用使徒进行征战，是种很特别的体验。喜欢“《EVA》系列”、又嫌机战太麻烦、恋爱育成太虐狗的朋友可以不妨一试。



▲《怪物弹珠》国服活动中会出现的限定角色。



◀完成了活动的要求后，大家还可以得到喜欢泡澡的PENPEN哦！

结语

不知不觉间，来自于上世纪的《EVA》已经迈过了 22 个年头。就如我们之前所说的那样，来自旧世纪的《新世纪福音战士》已然成为了经典，历久常新，粉丝们每每谈起都深有感触；伴随我们度过新世纪的岁月“《福音战士》系列”则是慢慢地向又一个终章迈进，其进度和剧情将何去何从是不少粉丝讨论不休的话题，同时也有许多新的衍生品出现，大大丰富了谈资。不知道我们下一次再回顾这一个伴随着我们成长，见证了我们从最初只爱‘萝卜头（机器人）’打架，到知道《圣经》典故而开始了解故事，再到明白到故事背后潜藏着的巨大哲学和社会学问题，感叹真乃神作的系列时，又会是一番怎样的新景象？



锤头鲨情报部

HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：八重樱&余烬
美编：01



由于之前“战友”DLC和最近“伊格尼斯篇”DLC的相继推出，不少玩家再一次回到了路希斯王国。不知道各位有没有再到锤头鲨找希德妮妹子修车呢？除了这两款DLC吸引了玩家们的目光以外，前段时间专门为《FF15》的更新所举行的直播活动也引起了粉丝们的关注。不得不说，《FF15》这款“网游”在未来的更新还是相当给力的！

王子很忙 诺克提斯参战《铁拳7》

也许是看到诺克提斯在旅行的途中居然还有时间去钓鱼，因此各大游戏都向这位看似很闲的王子抛出了邀请函。诺克提斯先是参战《异说 最终幻想NT》，准备在另一个世界中和他的前辈们一起对抗邪恶，然后这又参战了《铁拳7》。

BNEI于前段时间正式宣布，预计将于2018年春季推出的第三弹DLC中加入《最终幻想15》的主人公诺克提斯，并且还公布了一段宣传视频。从这段视频中我们可以看到，无论是诺克提斯的模型还是他的招式，都在《铁拳7》中得到了完美的还原。幻影剑的切换与使用、变移破解、魔法攻击，包括召唤幻影剑的大招都能在《铁拳7》中进行使用，并且得益于格斗游戏本身，诺克提斯的动作变得更加流畅。





除了诺克提斯这名角色外，《FF15》的经典场景锤头鲨也作为了一张地图加入到了《铁拳7》中。诸如希德妮和希德这些当地的角色，以及诺克提斯的三位好伙伴和雷格里亚都有在这张地图中出现，并且这张地图也有着昼夜的时间变化。



在视频的最后，诺克提斯完成了Lars委托的任务，两人一起拿上了鱼竿进行了象征友情的钓鱼。不过要论钓鱼技巧，Lars和诺克提斯相比可就要差得远了！

《最终幻想15》举行直播活动 更多DLC明年推出

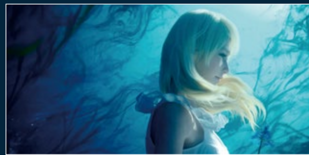
在前段时间推出了联机DLC“战友”之后，《最终幻想15》的更新计划可没有就此停止。11月29日，《最终幻想15》专门进行了一次直播节目，并在节目中透露出了不少未来的更新计划。看来这款做了十年的游戏其保质期也很长！

直播节目的重点放在了即将在12月13日推出的DLC“伊格尼斯篇”上，除了有进行游戏的演示之外，田畑端还表示这款DLC在通关后还存在着分支路线。分支路线主要是BOSS战，并且突破分支路线后还有专门的结局。那些被本篇结局感动的玩家，请一定要欣赏分支路线的结局。至于这款DLC的素质到底如何，相信读到本文的不少玩家已经玩到甚至通关了这款DLC！

在《FF15》发售之前，就有不少玩家抱怨本作只能操控诺克提斯。而在本次的直播节目中，制作组表示将通过12月12日推出的更新补丁，来使得格拉迪欧蓝斯、普罗恩普特和伊格尼斯均成为可操作角色（其实玩家们想操控的是女性角色）。通过演示的视频来看，在战斗中，玩家所操控的角色可在四人中随意切换，而三名同伴的战斗方式均是各自DLC章节中独有的动作模组。格拉迪欧蓝斯的大剑猛击和盾牌反击，普罗恩普特的远距离突突突，伊格尼斯的魔法攻击在本篇中都能够亲自进行操控。虽说三人无法像诺克提斯一样使用所有的武器，但各有特点的战斗方式使得本作的战斗系统更具可玩性。

除了以上内容外，田畑端还在直播节目中正式宣布预计将在2018年内至少推出3款DLC，其中第一款或将与艾汀相关，而第二款则有可能是露娜的独立章节。在

粉丝的问卷调查中，艾汀的反响非常之高，而艾汀本身也和本作的世界观息息相关，因此推出描写艾汀的内容来补完游戏的世界观也就成为了玩家们的需求之一。田畑端在谈到 2018 年的 DLC 计划时一再强调，他们重视的不是“2018 年会推出 3 个 DLC”而是“把每个部分都做得让玩家满意之后再推出”。我们能看出，在经历了诸如本篇 13 章的事件之后，制作组已经将玩家们的感受以及作品的质量放在了第一位，让我们期待制作组能推出三款高质量的 DLC 吧。

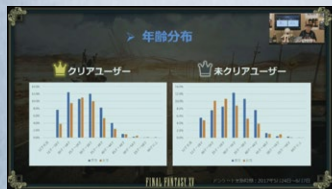


▶除了艾汀外，与露娜相关的DLC也值得期待。

日本玩家如何看待《FF15》？SE公布问卷调查结果

在今年的 5 月 24 日至 6 月 7 日期间，SE 针对日本玩家进行了《FF15》的问卷调查。调查内容涉及到了本作的方方面面，可以说基本反映了日本玩家对于本作的看法和态度。而在前段时间，SE 正式公布了问卷调查的结果。

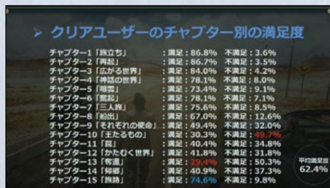
本次问卷调查的有效回答数达到了 12372 份，其中玩家的通关率为 89%，从这里至少能看出填写问卷的玩家大部分都对本作有较全面的了解。在通关的玩家中，男性年龄集中在了 12 岁至 39 岁，女性年龄则集中在了 20 岁至 34 岁。



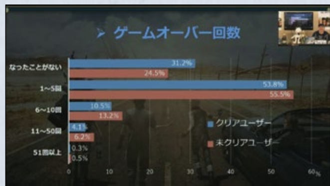
在对未通关玩家弃坑章节的调查中，可以看出第 8 章的所占的比例超过了 10%，而第 14 章的比例则超过了 20%。第 8 章作为开放世界玩法的最后一章，进入第 9 章一本道后让玩家不满弃坑可以理解，但在一周目的最后一章即第 14 章弃坑就有点摸不着头脑了。难道是因为最后的战斗稍具难度，一怒之下直接弃坑？而在发售之后被玩家们大叫“恐怖游戏”的第 13 章，弃坑率刚超过了 5%，看来第 13 章虽有不足，但导致弃坑的情况还是不多。



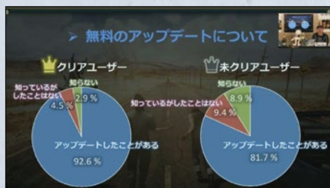
在对本作整体的满意度上，平均只有 62.4%。从各章节的满意度来看，从第 1 章到第 10 章，整体的满意度呈下降趋势。除了作为“恐怖游戏”的第 13 章不满意度超过 50% 外，第 10 章的不满意度也接近 50%。第 10 章“为王者应如是”讲述的是诺克提斯一行在搭乘前往帝国的火车的过程中，深入矿山的经历。从剧情上来说，这一章是诺克提斯情绪变化非常激烈的一章，并且伊格尼斯的眼睛确定失明，一行人离开了路希斯来到了帝国；从游玩模式上来说，离开了开放世界大地图后流程变得线性，深入矿山在沼泽中冒险并与魔界花战斗的过程也确实不好受。好在第 15 章再次回到了路希斯的沙箱地图，玩家们的满意度得以回升。



在难度的选择上，绝大多数玩家都选择了普通难度进行游玩，而也许是得益于难度能随时更改的系统，大多数玩家都表示自己团灭的次数在 10 次以内。从整体的游玩体验来说，由于吃回复药进行回复的方式相当便利甚至强力，大多数战斗都可以吃药撑过，这也许也是降低本作团灭次数的原因之一吧。



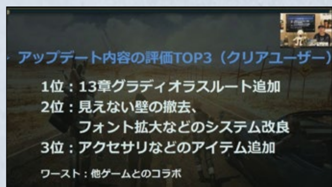
在针对游戏发售后更新内容满意度的调查中，无论是通关还是未通关本作的玩家，大多数都更新了本作的免费补丁，而对于季票或者收费 DLC，这一比列就没有那么高了。通关玩家购买季票或 DLC 的比例为 64.3%，而未通关玩家购买季票或 DLC 的比例为 41.6%。玩家们表示，“不知道其中的内容是不是自己想要的”、“售价太高”、“游戏通关了没有兴趣”是他们没有购买季票或 DLC 的主要原因。



在对于本作世界观塑造的评价上，得到最高评价的是“怪物与敌人的设定”，其次为“村庄、地图和 NPC 的设定”和“诺克提斯自身的故事”。评价最低的为“尼弗海姆帝国的相关设定”。

在对于游戏系统的评价上，“战斗系统”的评价最高，其次为“同伴指令”和“成长系统”，而“召唤兽系统”的评价最为糟糕。

在关于已更新内容满意度的调查中，“13 章内分支路线的加入”获得了最高的评价，其次为“消除空气墙并调大字体等系统改良”和“道具追加”。玩家们最期待在今后的更新中看到“新事件的加入”、“更多可操作角色”、“系统的改良”。最不希望看到的是“和其他游戏进行联动的要素”。



另外，在对本作游玩感想的调查中，玩家们提到最多的是角色相关的内容，其中诺克提斯被提及的次数最多。在场景上，最后的营地被提及的次数最多。而路希斯王国和尼弗海姆帝国的历史成为了最受关注的背景设定。

在持续了近一年的更新后，本作的制作组还能进行问卷调查，并计划根据调查对未来的更新进行改进。从这种对于游戏负责的态度来看，《FF15》还是值得我们的肯定与支持的！

一款专为中国玩家打造的《最终幻想15》手游将于2019年上市

有关注《最终幻想 15》新闻的朋友想必都知道，《最终幻想 15》即将于今年冬季推出一款《最终幻想 15 口袋版》的手游。虽说这款手游也会登陆 Win10 平台，并且是将本篇的 10 个章节浓缩成 Q 版的模式进行推出，但从游戏规模来说依然只能算是手游标准。从公布之初到至今，在经历了一次跳票之后本作到目前为止依然没有上架。

在前段时间的 2017 家庭游戏开发者大会上，田畑端和 SE 的社长松田洋佑共同宣布，SE 将会为中国玩家推出一款量身打造的《最终幻想 15》手游，并预计将于 2019 年推出。目前关于这款手游的具体信息还没有公布，但可以肯定的是，这款为中国玩家打造的手游将不会是《最终幻想 15 口袋版》。

《最终幻想 15》推出手游这事玩家们并不反感，但推出这样一款专为中国玩家打造的手游就让人有点担心了，毕竟“专为中国玩家打造”这几个字眼只能让玩家们联想到目前还不太完善的中国手游模式。这种需要花费巨量时间或者大量金钱才能变强的模式，其实和主机玩家的游玩习惯是背道而驰的。而《最终幻想 15》本身就是面向主机玩家的游戏，当核心玩家不游玩，非核心玩家又不关心的时候，这款专为中国玩家打造的手游便会让人担心起来。但无论怎样，能为中国玩家专门出游戏已经能看出 SE 对中国市场的重视，至于这款手游到底是款什么样的游戏，也只能让我们期待之后更进一步的情报公开吧。

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

在《雷神 诸神黄昏》和《正义联盟》轮番轰炸大银幕的时候，其实在电视剧领域也有一部美式漫画改编作品上映，那就是通过在《夜魔侠》第二季的精彩演出而获得了单独拍摄个人电视剧机会的《惩罚者》。这部以这位具备争议性的英雄作为主角的电视剧是Netflix拍摄的第7部漫威题材电视剧，讲述了在《夜魔侠》第二季的故事过去半年后，开始新生活的弗兰克·卡索尔（即惩罚者）再次被过往的旧事所缠绕，卷入了新的冲突。不过这部电视剧里虽然演员都很卖力，媒体和观众的评价却走向了两极化，那么到底在漫画的世界当中，惩罚者是一个什么样的角色，就让这期的全明星大厅来和大家详细介绍一下吧。

全明星大厅

惩罚者 Punisher



如果说美式漫画当中的英雄数量还只能算是数不胜数，那反派的数量就真的是浩如烟海。





●反派出身

说起美国的超级英雄漫画，有个很明显的特点，那就是论起认知度，超级英雄要高于他们的对手超级反派，但是要论起数量，那后者就要明显多于前者，尤其是一些比较古典的英雄——例如蝙蝠侠，和他相关的御用反派（例如企鹅人）以及DC宇宙当中的泛用反派（例如达克赛德）就有一堆，其中甚至还有小丑这种认知度一点儿也不输给超级英雄的反派角色。

这也随之产生了一个特殊的现象，就是数量众多的反派当中，总有那么几个会因为足够成功的形象塑造和背景设定，成为不输于英雄的人气角色，又或甚至是更进一步，加入到英雄的一方。

比起在角色创造方面稍显老派的DC，漫威因为更强调英雄的真实感和他们的人格缺陷，从而在反派转英雄这个过程当中拥有更大的优势，也因此在反派角色当中的确挖掘出了几个“潜力股”，最有代表性的自然是靠着去年的主题电影而广为大家所知的“贱贱”死侍，而惩罚者，某种程度上也可以说是这种身分转变的代表性人物，但很多读者恐怕想不到，他的诞生，竟然是和蜘蛛侠有关。

惩罚者的首次的登场可以追溯到《超凡蜘蛛侠》129期，是由当时该部漫画的编剧Gerry Conway所创造，他当时正在为漫威和DC两头工作，不断练习自己创造角色的能力，而惩罚者就是其中一个点子。不过在最开始设计的时候，Gerry只是在角色的胸口位置放了一个骷髅图案，没想到当点子到了当时漫威的艺术指导John Romita手上后，他决定把角色变得更夸张，直接把骷髅图案设计到了角色的整个前方躯体的服装上，这也构成了惩罚者最有代表性的标志，直到今天也没有更改过。



在最初定下了方案后，骷髅头就一直是惩罚者的标志，哪怕他的其他服装都完全改了，这个标志也是一直留在身上。



但和死侍不太一样的是，惩罚者在一开始就被 Gerry 构思成了一个看似是反派，但实际上是英雄的角色，只是在取名的时候，他的想法遭到了当时还在总编辑位置上的斯坦·李反对，因为 Gerry 想把这个角色叫做“暗杀者”（The Assassin），而斯坦·李认为这个名字里的负面元素太多了，并不适合日后转变成英雄——那年头美国的民风还是比较保守，恐怕当时正值壮年的老爷子也想不到几十年后会有游戏直接拿刺客当主角（斜眼看育碧）。

所以斯坦·李最后拿自己原本想要用在行星吞噬者手下一个机器人身上的名字“惩罚者”来为这个角色命名，一个经典的角色也随之而诞生。从一开始，惩罚者的定位就很明确，他是一个看起来像是反派的反英雄，在漫画中首次登场时就已经对帮派分子大开杀戒，并且还试图杀掉蜘蛛侠——因为当时他被污蔑为杀死诺曼·奥斯本的凶手，从而上了惩罚者的击杀名单。

接下来自然是两位英雄之间的一番斗法，故事在推进当中也揭示了不少关于惩罚者的故事，例如他是一位美国海军陆战队成员，意志坚强而且充满了战略头脑，而且有着过人的枪法，要不是蜘蛛侠有着独特的蜘蛛感应，恐怕早就被他毙于枪下。

不过既然惩罚者本质上是英雄，而蜘蛛侠也并没有真的犯下杀戒，两人最后自然是解开误会，惩罚者也得以摆脱在故事一开始的纯粹反派身分，以一位英雄的立场参与到了漫威宇宙的故事当中。

大事件“黑暗王朝”时期的《惩罚者》连载就搞了一期致敬《超凡蜘蛛侠》129 期的封面，这回被套进准星里的就变成了在故事主线中倒行逆施还装好人的诺曼·奥斯本。

●角色起源

和许多超级英雄被翻来覆去地讲过不少次的起源故事一样（斜眼看蝙蝠侠和蜘蛛侠），惩罚者的起源故事也没有经过太大的改动，这些年来在许多漫画里都被提到过，所以这里只是简单地介绍一下。

首先，虽然很多美漫爱好者都知道复仇者的真名是弗兰克·卡索尔，但实际上他的姓并非是出生时的版本。按照设定，直到他第三次参加越战之前，弗兰克的姓都是卡斯蒂利奥内（Castiglione），熟悉欧洲文化的读者应该都能看出来，这是一个意大利姓氏，著名的文艺复兴时期诗人巴尔达萨雷的姓氏也是卡斯蒂利奥内，他的家乡就是意大利。而且弗兰克还不是一般的意大利人，他的家庭是从西西里岛上乔迁到美国，那里也是黑手党的故乡，所以虽然弗兰克是在家人定居在美国后才出生的，身上却还是流着习惯以牙还牙的西西里汉子血脉，可以说是为他日后的义警生涯奠定了生理和家庭教育上的基础。

小时候的弗兰克是在神学院就读，在成年后加入军队之前就已经和他的妻子玛莉娅结婚，而当时玛莉娅已经怀上了两人之间的第一个孩子，不过离开妻儿前往战场报效国家也算是一项美国传统，所以弗兰克还是来到了美国海军陆战队的步兵学院，开始了自己的训练生涯。

在参军的过程当中，他遇到了两个关键人物。一个是印第安裔的侦察兵潘·比霍克(Phan Bighawk)他教会了弗兰克在荒野中生存的要诀。另一个是莱纳斯·利伯曼（Linus Lieberman），因为扁平足和超重而被弗兰克拒绝参军，虽然弗兰克忘了在这个事情，但后来成为了黑客“芯片”的莱纳斯倒是一直记得这事，两人在弗兰克成为了惩罚者之后，还曾亲密合作过一段时间。

1971 年，已经为越南战争服役了 3 次的弗兰克离开了这片政治上的是非之地，开始正式陪伴家人生活。但是好景不长，两年后，在一次带家人去中央公园野餐时，弗兰克一家人碰到了黑帮之间的仇杀，而帮派分子为了不留目击证人，也把弗兰克一家人给杀了个干净，却没想到战争经验丰富的弗兰克设法活了下来。

但是弗兰克拒绝了上庭作证，因为他深知当时纽约警察局和黑手党牵连颇深，所以他干脆也没有返回军队上的岗位，而是发誓用自己的余生来向帮派分子复仇，并展开了他自己一个人对所有黑帮的战争，惩罚者也因此而诞生。

●日新月异

随着时代的变化，英雄们的背景设定上虽然不会大改，但时代特征越明显的英雄往往需要进行越多的细节改动，但漫威在对惩罚者的设定上却没有动太多手脚，而是干脆把一切模糊化了，例如在 2016 年推出的《惩罚者》第十版连载里干脆没有提到过太多弗兰克的参军背景，只是把握住了他是一个海军陆战队员，并且因为一家人卷入了帮派火拼而



漫画中的莱纳斯·利伯曼，显然按这体型来说弗兰克当年不让他参军也算是秉公办事了。

黑手党的袭击不但杀死了弗兰克的家人，也催生了惩罚者这个黑暗的英雄。

变成了孤家寡人，并随之向各种帮派分子展开了报复的设定。这有效避免了按照原设定来看惩罚者活到今天已经得有 70~80 岁的问题。

而在更为强调故事逻辑性的影视圈子里，这种含糊的做法显然是不靠谱的，所以无论是电影版的《惩罚者》还是电视剧版的《惩罚者》都对弗兰克的出身作出了一定的调整。

在狮门影业投拍的 2004 年版《惩罚者》电影当中，弗兰克的身分变成了三角洲部队的老兵，而且还是一个 FBI 卧底探员，不过这种安排虽然倒是避免了年龄逻辑问题，但显然改动太大，导致本片在烂番茄网站上的观众喜爱度只达到了 29%，可谓是典型的口碑滑铁卢，所以虽然后来本片获得了不错的票房，但还是没能拍摄续集。

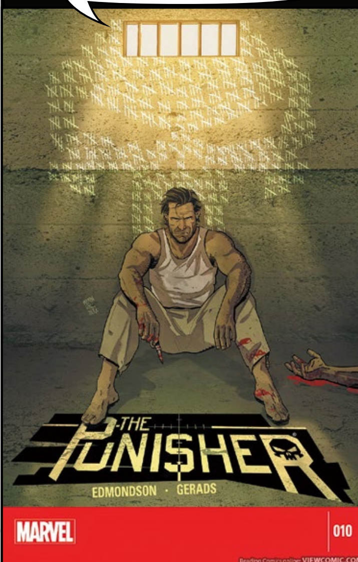
而且就算是 2008 年狮门找上了漫威工作室拍摄了重启版的《惩罚者 战争特区》，也没能改变拍成烂片的问题，不过这片里倒是没有把太多精力放在了讲述惩罚者的起源上，毕竟故事里弗兰克都已经是当了五年的惩罚者了，所以整个故事围绕着他与他的著名对手“拼图”（Jigsaw）之间的斗争展开。不过作品本身的质量还是没能满足得了观众的口味，最后口碑和票房均是大败。

和两个前辈比起来，电视剧版的《惩罚者》有着一定的优势，首先惩罚者本身的故事在《夜魔侠》的第二季当中就有所展现，电视剧不用花太多功夫去详细介绍他的过往，另外一个好处就是《夜魔侠》第二季的设定里也已经完善了惩罚者的出身，他仍然是海军陆战队成员，但是参与的不再是越战，而是伊拉克和阿富汗战争，而在这两场充满争议的战争当中弗兰克虽然赢得了属于自己的荣耀，但也参与到了许多处于道德灰色地带的行动当中，从而为自己回到故乡之后的遭遇埋下了伏笔。

不过电视剧本身的缓慢节奏和显得过于保守的暴力情节安排还是让其陷入了争议当中，看得出来编剧是想要在弗兰克的人性发展上下功夫，而不是拍一部子弹乱飞爆炸不断的爆米花式电视剧，这一点是符合 Netflix 在改编漫威电视剧上的整体格调的，但是过度缺乏让惩罚者和帮派分子们大打出手的情节，就没法让很多心怀期待的粉丝爽到，所以截止到本文写下时 Metacritic 上本剧的媒体评分也只达到了 54 分，观众评分要好一些，达到了 8.4 分（满分 10 分），但也有 17 个差评，里面甚至还有给 0 分的极端评价，可见电视剧的整体素质，只能说是见仁见智。

但无论如何，这部电视剧还是为惩罚者踏出漫画界之外再次作出了贡献，也给了许多此前不曾接触过这个角色的读者和观众去了解他的机会，如果你们对惩罚者的印象，还停留在 1993 年老卡开发的那款风靡街机厅的横版过关游戏上，那也该是时候刷新一下自己对这个角色的认识了。

后期的漫画当中，很少再提及惩罚者的年纪，他的形象固化在了一个强壮而不苟言笑的中年男子上。



VENGEANCE HAS A NAME
WAR ZONE
PUNISHER

在《惩罚者 战争特区》中扮演惩罚者的雷·史蒂文森，在造型和气质上的确很符合惩罚者给漫画读者的印象。

在《惩罚者》电视剧中扮演惩罚者的乔·博恩瑟贡献了精彩的演出，虽然这部电视剧不一定能够有第二季，但笔者个人衷心希望由他扮演的惩罚者还能够在其他 Netflix 的作品当中登场。

情报瞭望塔

闪电快报



▲索尼影业在 12 月 10 日公布了动画电影《蜘蛛侠 进入蜘蛛宇宙》的预告片，充满了赛博朋克味道的画面风格和以终极世界第二任蜘蛛侠迈尔斯·莫拉雷斯为主角的设定都非常吸引人。本片目前预定将在明年 12 月 14 日播出。

●在 Netflix 于 11 月播出了《惩罚者》后，下一部漫威题材的网络电视剧也已经进入到了宣传期，那就是《杰西卡·琼斯》第二季，本剧在 12 月 9 日放出了首个预告片，并宣布将会在 2018 年 3 月 8 日播出全部 13 集。目前已经确定在前作当中扮演反派“紫人”的 David Tennant 将会回归，有看第一季结局的读者恐怕会和笔者我一样惊讶于他的回归，原因就不剧透了。

►《X 战警 黑凤凰传奇》登上了《娱乐周刊》12 月刊的封面，也在杂志中公布了一部分电影的细节，包括琴·格雷会成为凤凰这个具备强大力量的英雄，以及在她转变之后引发的一系列事件，最终电影中的故事将会给 X 战警的电影宇宙带来重大的变化。本片目前预定会在 2018 年 11 月 2 日上映。





◀将会在 2018 年 12 月 21 日上映的《海王》公布了首张剧照，而作为导演的温子仁也在接受采访时称对于主角亚瑟·库瑞跌宕起伏的生活来说《正义联盟》里的事件只是冰山一角，这部个人电影将会更为详尽地讲述这位英雄的故事。

▼漫威公布了一个庞大的动画计划，并命名为“漫威崛起”（Marvel Rising），其中首个作品将会是《漫威崛起 秘密勇士》，一个分成六个部分的 4 分钟长度动画短片，以多个漫威英雄为主要角色，值得一提的是，本剧中漫威旗下的人气新角色蜘蛛格温（Spider-Gwen）有了一个新的英雄称号：鬼蛛（Ghost-Spider）。

●有消息称乔·哈姆（Jon Hamm）正在争取扮演蝙蝠侠的机会——在本·阿弗莱克作为蝙蝠侠的扮演者参与的两部影片（《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》和《正义联盟》）都不太成功之后，他才有了这个想法。乔·哈姆此前以在电视剧《广告狂人》中扮演主角唐·德雷柏而成名，今年也在电影《极盗车神》中有着亮眼的表现。





本期推荐美漫

●DC：《DC 2017 假日特刊》

圣诞节在欧美是传统大节，不但有许多固定习俗惯例，商家也往往会凑个热闹，推出一些圣诞主题的商品，漫画界自然也不例外。DC 漫画推出节日特刊也算是一种传统，今年也不例外，80 多页的特刊当中刊载了 11 个关于节日的故事，有的颇为黑暗，例如老爷当主角的“此乃圣诞前夜”，讲述了一个悲伤的复仇故事，有的非常暖心，例如闪电侠当主角的“节日心愿”，有的让人无法吐槽，例如丧钟当主角的“威尔逊一家的圣诞节”。

但毫无疑问，这些短故事里都有着独特的魅力，看习惯了全篇都是各种动作戏的常规超级英雄连载，大家也可以不妨来看看这些充满了独特转折的小故事，顺便认识一下超级英雄生活当中的另一面。

●漫威：《蜘蛛侠 再续誓言V2》

这个发生在地球 18119（Earth-18119）的故事有着独特的背景设定，美国队长和钢铁侠主导的内战事件从未在这个世界当中发生，而彼得·帕克则与玛丽·简组成了家庭，并且生下了同样拥有蜘蛛力量的女儿安妮·帕克，而这个家庭在维持自身的生活和超级英雄生涯上遇到的种种困难，则构成了《蜘蛛侠 再续誓言》系列漫画的主体。

《蜘蛛侠 再续誓言 V2》则是在前者当中的故事告一段落后开始的新连载，仍然是以蜘蛛侠家庭为视角展开，和主世界（地球 616）不太一样的是，这个连载当中玛丽·简不但嫁给了彼得·帕克，而且也凭借着一套独特的战服摄取彼得的力量，来让自己也能够如同超级英雄般地飞檐走壁，然后以“花网”（Spinneret）的代号与丈夫一起行动。

这部漫画其实已经推出了好一段时间了，目前大家应该能够看到的汉化版已经推出到了第九集，故事也逐渐推进到了新的主线上，颇为值得关注。当然，这部漫画最值得推荐的地方是画师 Ryan Stegman，他非常擅长描绘女性角色的脸部曲线和精致的五官，在他笔下的女角色都显得颇为养眼耐看。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★虽然距离2018还有那么十来天，但UCG的刊期已经进入到2018年1月A。下期杂志会迎来全面改版，届时还请大家捧场。本期还有最后一次机会对改版提建议，大家如果有什么新想法的话请赶紧告诉我们。

★2018年开始，UCG将重启天下聚会活动，诚邀全国玩家参与。第一站定于1月初的武汉，届时会有武汉籍小编亲临现场与大家交流。大家请密切关注UCG的官方微博微信，得知天下聚会活动的最新消息。

★UCG游戏大赏火热进行中！本次大赏没有实体投票，全部通过游戏时光网站和APP进行。参与投票就有各种好礼相送，举手之劳请大家不要错过。另外记得留言支持你喜欢的游戏，我们将精选后刊登于杂志上。



Email 超人：2017年转眼即将过去，快奔四的我也向油腻的中年大叔迈出坚实的一步。UCG陪伴着我度过了19个年头，19年可能已经大于很多读者的年龄，19年杂志社也有很多变化。从薄薄几页彩纸到附赠游戏光环，从以前贴邮票投邮筒到现在动动手指就能互动，感叹科技进步的同时也略感悲伤，并不是因为现在不好，只是逝去的青春时光一去不复返，希望各位小读者和小编好好珍惜时间，毕竟我们一辈子能玩游戏的时间大概也只有2万天都不到。

我是一个特别怀旧的人，前阵子买了好几台以前玩过的主机，如DC和PS2等等，上一期听说新年开始杂志要增加怀旧别册真是感慨万分，希望这个能快点实行。我个人建议可以有几个方案，可以按机种来盘点，比如先做一个DC或PS等专题别册，重点介绍一些主机的资料和当时的优秀作品。但考虑到主机数量并不多，所以只能单独做几期。还有一种方案就是像《游戏·人》杂志一样，根据杂志上市的时间，选择在N年前相同时间上市的游戏做盘点，也可以介绍一些攻略。当然了，2009年买过一本1998-2008游戏十年年鉴，现在都快2018年了，第二本也可以开始策划了吧。

至于其他方面，小幅度的涨价完全可以接受，毕竟成本在那里，UCG也不是福利社，只是希望杂志能坚持下去，陪伴玩家到老，等到我连游戏都打不动的那天，翻开以前的杂志还能回想一下自己年轻时候，看看几位小编给我的回复，那时候肯定特别欣慰。



纱迦：你这个2万天玩游戏时间的说法，听了让人感觉十分悲伤。关于怀旧别册，我们还在策划中，希望能够让大家满意。形式可能不会太固定，会根据大家的意见来调整。让我们下期见！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



编|辑|部 游戏风向标

小魔女学园 时间魔法与七大不可思议 | 3 人


果汁 三日月 余烬

从未像现在这样恨不得亚可赶紧学会魔法。

——每次存档或者瞬移都需要消耗魔法药道具的果汁感叹道。

异度神剑 2 | 5 人


水无月 八重樱 果汁 余烬 三味线

为什么我玩个单机 RPG 都要被欧洲人晒！

——看到别人普通核心水晶抽出了 KOSMOS，而自己连史诗核心水晶都只抽了一堆普通异刃的水无月心有不甘地说道。

假面骑士 巅峰战士 | 3 人


昴星团 六等星 宇宙人

既然是一款白金神作，那就充分体验一下再说吧。

——努力肝白金的昴星团。

如龙 极 2 | 3 人


秋沙雨 宇宙人 三日月

没想到有生之年能够在《如龙 0》以外的系列作品里获得 RPG 般"打怪挣钱成为百万富翁"的体验。

——边嗑饮料边沉迷街边打架斗殴的秋沙雨看着向千万级别迸发的金钱数字发出感叹。

命运 2 冥王诅咒 | 2 人


三日月 六等星

我等了三个月你就给我玩这些？

——三日月对《命运 2》DLC《冥王诅咒》超少的游戏内容感到非常不满。

塞尔达传说 旷野之息 英杰们的诗篇 | 2 人


纱迦 梦叶

老乡见老乡，背后刺一枪。

——用梅祖拉的面具配合一击之剑秒杀没有防范的敌人实在太爽了。



Email boruto：看了 WePlay 上五十岚孝司的访谈，突然觉得有点唏嘘。Konami 这家公司不厚道是事实，然而这几位离职后自立门户的独立制作人也不敢说混得就有多好。五十岚尝试了那么多最终还是回到了《恶魔城》的老路上。小岛秀夫倒是看起来风光无限，但也不免会给玩家们以"不务正业"的印象，整天就在出各种周边产品，一点关于《死亡搁浅》的真正情报都没有。然后就是横尾太郎……虽然现在看起来似乎人气鼎盛，但在《尼尔 自动人形》推出之前，他有过多少辛苦日子即便旁人无从得知，但光是从他动不动就提到"给钱啥都做"这一点来看，想必以前也是不太好过的吧。这大概也是坚持梦想就必须付出的代价吧。


稀饭：比起坚持梦想，很多日本游戏业黄金时代的知名制作人在独立之后给人的感觉反倒是盛名之下，其实难副，这与其说是他们本身能力不足，倒不如说是游戏开发上的一个永恒难题——这是一项高度专业的工作，整体成品素质并不是能够由一两个明星制作人来左右的，所以他们摆脱大公司的体制和限制，想要做出自己心目中的游戏时，面对最大的问题，其实还是没有合适的人手。这点在《神威 9 号》身上体现得比较明显，相比起来同样是稻船敬二主导制作，但是交给了 SCE 日本工作室开发的《灵魂献祭》就要好上很多——但那往往就是意味着要接受资本的介入，这里面的取与舍，是很复杂的事情，并不能单单以坚持梦想的代价这种过于浪漫的说法来去一言概之啊。



Email 读者沈：我想咨询一下 UCG 有没有哪本刊物上有刊登过 NS 版《怪物猎人 ××》的攻略，无论是正在发售的实体杂志还是 APP 上的数字版杂志都可以。一直很想尝试这个著名的系列，但苦于语言问题始终没有办法。所以也在尝试在 UCG 这里寻找攻略。

在 APP 上能找到的最接近需求的刊物是 415 期，但这一本上的《××》攻略开头并不像其它游戏一样有按键介绍，取而代之的是新变化相关内容，然后后面就是其它详细攻略了。作为一个系列全新玩家还是近乎"无法使用"。之后的 416 期没有买，看介绍说是含有《××》的专家级研究，看起来更是没有基础的内容。


昴星团：由于《怪物猎人 ××》相比前作来说新内容非常少，所以我们只刊登了新加的内容，基础内容只要参照前作的攻略即可，有需要的话可以购买我们推出的《怪物猎人 ×》攻略本，配合 415 期和 416 期观看。另外，因为 NS 版的《怪物猎人 ××》和今年 3 月在 3DS 发售的同名游戏有着完全同样的内容，只是按键有些许改变，所以我们并没有用篇幅重新介绍 NS 版。





Email Versus：《噬神者 3》居然有消息了！甚是开心！还以为 BNEI 全去做《血狱法典》去了呢，作为我的主机游戏入坑作之一，若要出限定版，我定当不惜吃土去买上一份。不过芬里尔总部毁灭了，而 GEOL 的故事又在芬里尔总部，这……不能这样吧。对了，小编们有没有时间做一个《最终幻想 15》的专辑呢？十分想看到《FF15》出专辑啊！


秋沙雨：开头还在说《弑神者 3》，突然结尾转到《最终幻想 15》，这转场比特技接秘奥义还究极啊！


余烬：《最终幻想 15》的专辑目前是没有计划的，先不提咱们有没有时间弄，这游戏目前还在持续更新中，预计到明年都还有大量的新内容和 DLC，即便要做也得等游戏内容全部更新完毕之后再来商量。当然，如果你确实想看到《FF15》的相关内容，可以关注"锤头鲨情报站"这一栏目，这一《FF15》专栏中也许就有你想知道的内容。



Email 杀生丸：对于本次改版，我在想能不能开设个推荐游戏配乐的栏目，叫"音乐盒"或者"音乐厅"之类的名字。现在出了这么多的游戏，好听的游戏配乐也很多，我就用网易云音乐创建了个游戏配乐的歌单，里面有我玩游戏时觉得不错的音乐。话说我的手机铃声还是《空之轨迹》的配乐"旅行的小路"呢，闹钟铃声则是《魔兽世界》里暗月马戏团的配乐，用了好多年了，觉得挺不错的，希望小编们能考虑一下。


八重樱：这个栏目小编们也曾经想开设过，但会遇到一个问题就是，UCG 现在已经没有光盘了，即便推荐了音乐也只能在杂志上用文字来介绍，读者们感兴趣的话还是需要自己去网络上找资源。而且仅限游戏配乐的话，也难以确保每期都有佳作可以推荐。其实类似的栏目在《游戏·人》上是可以找到的，而且推荐的音乐也收录在了《游戏·人》的光盘中，省去了很多麻烦哦～



Email Pray for 祈り：上一次和一位《怪物猎人》粉的同学闲聊的时候，扯到了《黑暗之魂》，她告诉我一个令我震惊的信息："你可以先去玩玩《黑暗之魂》，那个比较简单。"这是真的？！（本人不是老猎人）


水无月：其实这两者虽然操作有相似的地方，但是类型还是不太一样的，《黑暗之魂》是偏重探索的角色扮演游戏，游戏中的恶意主要体现在关卡的地形、机关以及敌人分布上，初见时可能会觉得困难重重但是熟悉关卡后就是轻车熟路了，而且每作《黑暗之魂》往往都会给玩家提供一些能大幅度降低难度的攻关福利（比如"黑暗剑之魂"），玩家需要的只是不折不挠的耐心。而《怪物猎人》在动作要素上更为偏重，玩家需要反复熟悉怪物的动作、套路以及自己使用的武器性能。如果从通关的标准（魂系列以一周目通关为目标，《怪物猎人》系列以上位 /G 级解禁为目标）来看的话，我感觉还是"《怪物猎人》系列"难度更高些，毕竟上位 /G 级之后的怪物强度提升太大，选择合作联机进行解禁的玩家应该是大多数吧。



Email 328：最近有点儿郁闷。先是《邪恶深处2》的奖杯“应有尽有”达到条件没弹出（按UCG的攻略来的），换个《艾希》补完奖杯，结果那个“为了，与你重逢”满足了条件又弹不出！唉，有没有人救我啊！



大导星：《邪恶深处2》的全武器奖杯/成就应该是没有BUG的，一定要注意全武器要在同一个存档下获得，分开存档是不算数的，当拿到最后一把武器时就会获得奖杯/成就，如果真的没获得那就赶快退出游戏，再捡取最后一把武器尝试一下，规避BUG还是比较简单的。

《艾希》的“为了，与你重逢”奖杯需要满足游戏的全部剧情才会触发，建议参考407期的流程攻略。其中会出现问题的原因在于选关或者退出游戏时剧情触发却没有自动保存，如果以上情况都排除的话，可以前往“木偶剧院”化妆间的第一个房间选择不接电话，然后再看看有没有触发隐藏关卡。



Email 夏亚：作为一个无欲无求的游戏玩家，双十一还真是省钱。一圈看下来就没几家游戏店在双十一搞活动，虽然PS VR价格不错，不过却没有足够吸引我的游戏，暂时也就不考虑了。没有那么多花里胡哨的活动是不是因为游戏本身的利润就不高呢？说来建议UCG商城可以学学其他几家杂志在周边商品方面多下一些心思，比如出个面向游戏玩家的日历啦、或是一些不涉及版权又很实用的东西，不要总是T恤之流。周边商品多了，以后再遇到双十一之类的活动，不是也可以卖个福袋啥的赚一笔么。



秋沙雨：这位读者想得不错，我觉得我们除了T恤之外还能出些布袋、马克杯、扇子之类的。



八重樱：又或者是手机壳啊机贴啊之类的。



纱迦：或者是抽纸也不错。



哪尼：怎么就画风突变了？



纱迦：想哪去了，冬天吃火锅之类不就用得上了吗！



稀饭：感觉等南方真的入冬之后也不会有人想出门的吧……



Email Pray for 祈り：若要说2017年NS最大的问题是供货不足的话，为何我感觉看到了当年DC的影子……听说当年DC就是因为供货不足而导致在后来PS2公布的时候失去了竞争优势。作为一名铁杆任饭，真心希望2018年NS不会走上DC的老路。

纱迦：一台主机是赢是输，说到底还是因为游戏。当年DC前有PS，后有PS2，无论哪台主机都比它游戏多，因此停产也是在所难免。NS今年这么火，也是得益于涌现出了那么多的优秀作品。不过2017年对任天堂来说也是很难复制的一年，任天堂是在放弃了Wii U的情况下，蓄了这么多年的气才搞出这么多大招，2018年肯定会放缓势头，但相信还不至于步DC的后尘。



Email 杀生丸：《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》发售了，但看过介绍后觉得和《日/月》的差距并不大，所以对于买游戏只是为了参加线下比赛的我来说，是不是没有必要入《究极之日/月》只要普通《日/月》就可以参赛了？有人说《究极之日/月》有各种教学技能，但直接交换或者买成品宝可梦不是更方便吗？小编觉得呢？



马修：与人和交换固然可行，但本身少了培养的乐趣不说，而且朋友经过刷蛋打努力值辛苦培养的宝可梦，一般不会轻易送人吧？网上卖的成品宝可梦都是修改器改出来的，拿来对战对其他辛苦甄选培养的玩家是非常不公平的。



Email 邪王真眼：不知各位小编们是如何看待《Fami通》给了《异度神剑2》35分这件事的？之前在网上看到不少老粉丝都对《异度神剑2》非常期待，而这次《Fami通》只给出了35分显然是激怒了他们，纷纷表示极为不客观。不过我觉得这么说其实是有点矛盾的，虽然杂志媒体的评分应该客观公正，但评分的毕竟还是人，每个人都有自己的一套衡量标准，想要做到完全客观也不现实吧？小编们恐怕在给游戏评分时也多少会代入一些主观情绪不是么？



三月：评分本身的确是不可避免会出现一些主观情绪的，毕竟编辑也是人，玩游戏自然也有偏重，这一点在一些个性比较突出的游戏里特别容易表现出来，例如之前的《尼尔 自动人形》就是一个很好的例子，这也是为什么UCG黄金眼是由三个编辑共同评分的缘故。其实有时候我还是推荐读者们在参考UCG评分时不要太关注总分，和你志同道合的编辑的评分反而可能更符合读者你自己的标准。

其实放眼全世界媒体，提前放出评分的也只有《Fami通》一家。但考虑到这个系列一直都是一个慢热型的游戏，这么早就给出评分未免是有点操之过急。不过考虑到相对客观的大M网（metacritic）早早就把《Fami通》从全球媒体平均分统计中去掉，所以嘛……



Email Ace：我买《游戏机实用技术》很久了，至少有5年了！我发现每期的《闪之轨迹》和《工作室》系列”的游戏攻略都是日文，虽然也有部分读者看得懂日文并第一时间购买日文版游戏，但是那只是小部分！剩下的大部分读者都看不懂日文，也只能等待游戏的中文版发售！我有加一个UCG的粉丝群，里面大约有600人，他们表示只入中文版游戏和看不懂《游戏机实用技术》的日文攻略！他们也表示周围很多人都是游戏玩家，但不买《游戏机实用技术》是因为杂志里的日文他们看不懂。并表示如果杂志的攻略都是中文，那么他们购买的可能性会大大增加！我希望杂志能出《闪之轨迹》和“《工作室》系列”的全中文攻略，把中文攻略和游戏的港中同步发行！那么像我这样的老读者一定很高兴和有更多人购买杂志！





秋沙雨：关于中文版和日文版不同步发售的游戏问题，在第430期就曾经解释过了，只能说各类游戏只要是有官方中文版并且和原版同步发售的话，我们的攻略制作就一定会以官方中文版为主。

这位读者提到的“《闪轨》系列”和“《工作室》系列”恰好便是属于中文版不与日文版同步发售的范围（除了《闪之轨迹Ⅱ》），“《工作室》系列”的中文版相比起日文版只是晚一段时间，而“《闪轨》系列”第1作就相差了将近半年时间，时至今日的最新作《闪之轨迹Ⅲ》甚至都还没有中文版的发售时期（按照现在这势头来看怕不是要等到2018年）。出于效率考虑，我们通常会选择发售日最早的版本进行攻略的制作，日后如果发售了中文版，通常会放在专辑里。

以读者的角度来说在杂志上刊登的攻略都是游戏中文版的攻略，那必定是最理想的。但是游戏的发售时间本身便是个不确定因素，哪怕是有SCEJA的工作室以及一些游戏厂商旗下的亚洲地区发行商在进行游戏的汉化，也不一定能够彻底实现所有游戏的中日文版同步发售，这种情况下只能优先原版，中文版的攻略我们通常会在专辑里补上，所以如果这位读者想看中文版游戏的攻略，大可关注我们杂志的各类专辑。



Email Annie：身为玩家和上班狗难免用眼过度，有时看UCG上的文字会有点费力，譬如419期的“游戏情报站”的字体很小，“读编往来”的小编回复的宋体字（大概是？）不算很清晰，建议尽量用大小适中、笔画粗细相近的字体来，譬如微软雅黑。



八重樱：其实字体这个问题吧，也有挺多读者反映过的，但由于很多字体涉及到版权问题并不是想用就可以直接用的，所以我们只能在力所能及的范围内进行调整。马上新的一年即将到来，UCG也将迎来新一轮的改版，我们会将提升读者们的阅读体验作为改版的首要目标去完成的。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

天下聚会，好久不见，天下聚会全新来临！



天下聚会 武汉站

大家好，我是天下聚会的活动负责人卡卡。秉承“天下玩家是一家”的旗号，对于多年来支持我们栏目和活动的玩家，卡卡表示衷心的感谢。为给全国各地广大玩家提供一个开放的、健康的联系交流平台，卡卡一定会多多努力！欲知聚会详情，请继续往下看吧！

聚会主题 时隔七年，再聚武汉

聚会时间 2018 年 1 月 6 日 14:00

聚会地点 聚乐汇轰趴馆（武汉市江汉区江汉路步行街中心百货 16 楼 1603 室）

聚会人数 60 ~ 80 人

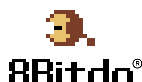
聚会内容 1. 读编交流互动；
2. 游戏竞技：FIFA、马里奥赛车；
3. 有奖问答，现场抽奖
4. 自由竞技

聚会报名 1. 请扫描下方武汉天下聚会的官方工作人员微信并获得邀请；
2. 加入武汉天下聚会官方 QQ 群；
3. 入群附留言您参加的竞技比赛名称 + 武汉天下聚会（例：FIFA+ 武汉天下聚会）

聚会现场除了主机比赛竞技对决外，还有资深编辑亲临现场和大家一起互动、High 翻场。此次活动由游戏机实用技术主办，特别鸣谢八位堂和北通提供的奖品赞助。


武汉天下聚会官方工作人员


群名称：武汉天下聚会官方QQ群
群　号：585498094







本期奖品



**大奖：《如龙6 誓约之地》布袋1 个
五十岚孝司签名板1 个**

问卷调查

1. 你希望 2018 年的 UCG 在哪些方面做出改变，请发表你的意见。
2. 你是否有意愿参加 UCG 举办的天下聚会活动，与同好交流、与小编互动？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 1 月 15 日，以发件日为准。

427 期奖品

《茶杯头》贴纸 2 张

4587	glay5503@163.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

翁 江哲	ragion1999@hotmail.com
八重樱の樱花	501405887@qq.com
cpq	741249986@qq.com
哈哈	648256269@qq.com
可可	klyllire8904@gmail.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮　　编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦

★12月8日是个好日子，2017和2018两年的个人年度游戏都确定下来了。2017年自然是《塞尔达传说 旷野之息》了，其实这点我早就确定了，只是借着新DLC的推出又确信了一下。我个人非常喜欢探索未知的游戏，玩《大航海时代》喜欢冒险胜过战斗和经商，各种潜水游戏都是我的菜，玩RPG最喜欢的事情就是开着飞空艇和海船满世界跑。可惜上面我所举的游戏，都是很久以前的事情了，幸好2017年还有个《塞尔达传说 旷野之息》很好地满足了我。

★说到2018年的个人年度游戏，如果是很久之前就关注过我的老朋友应该能猜到，那必然是《灵魂能力VI》了。这个系列从DC开始，就一直是我个人最喜欢的游戏系列，基本上就是所有游戏所有周边全收的那种（当然街机筐体那种就算了）。而这个系列里还有我个人最喜欢的游戏角色：索非蒂亚，没有之一。最令人惊喜的是6代才公开两个角色，就已经确定她会登场，而且时间线似乎也重启到初代，简直不能更赞。2018年赶紧来吧！

★《COD二战》一出，昔日的丧尸小分队再次出动。不过随着队员们的年龄逐渐增大，社交活动越来越密，联起机来也是越发不易。再加上偶尔失误、掉线什么的，尽管这次的彩蛋不难，大家也断断续续打了两周才打完。不过这也是联机的魅力所在，重点不是过关，而是享受这个过程。接下来就等春节期间的DLC了，只不过在那个“敏感”时期，究竟能抽出多少时间来打丧尸呢？（笑）

本期个人签名
寻梦环游记VS.玩转极乐团VS.可可夜总会

三味线

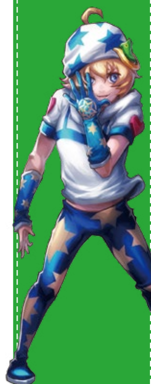


◆《MHW》的β试玩非常过瘾！为了带萌新们入坑，我每晚都充当免费教练，一边联机一边给他们详细讲解，比如武器的连携、怪物的生态与特性等等。尽管内容繁琐，但也很有成就感，因为多年前的我也是这样被朋友安利进《2G》世界的，虽然现在的他已经放下猎刀多年……好吧，决定找个时间撩♂撩他，看能不能带回坑。

◆《异度神剑2》让我无比着迷，虽然在教程引导这一块的糟糕难以洗白，但本身可挖的要素实在多不胜数，先不说几十只稀有异刃的技能盘解锁与特性联动有多烧脑，单是要在战斗中用完技能取消、必杀技连携、属性球破碎等诸多技巧就需要不短的学习过程，而最让我不得不服的就是——游戏终章居然还有教学！真是跪求放过，因为此前我已经饱受地图与人生思考的折磨（素材在哪，怎么去，我在哪）。

本期个人签名
加特林扫射简直丧心病狂啊！

六等星



┣这两周最重要的事情莫过于《怪物猎人 世界》β测试的开服，回想自己的猎人生涯也就错过了外传的《×》与《××》，却恍如隔世。作为万年太刀猎人，其他武器就不做评论了，太刀新加的见切斩与气刃突真是太帅了。虽然这两招的难度较大，失败的惩罚也不小，但用好了能极大改善太刀的输出环境与伤害，尤其是无敌加开刃于一体的见切斩。而且见切斩并不只能向后闪避，向后拉摇杆的话是可以向前闪避向后出刀的，这样就可以用见切躲开一些多段判定攻击的龙车了。

┣今年对于PSX还是非常期待的，核弹吹了一年了总得拿出来看看吧，结果PSX仍旧没有什么震撼的消息，反而是TGA上公布的消息更加令人激动。没想到有生之年真的能等到《猎天使魔女3》，再加上明年伊津野英昭的新作（十有八九的《鬼泣》新作），再配上前几作的冷饭重制，真是太幸福了。可惜之前爆料的PS4/XOne版《猎天使魔女》只一个是谣言。（叹气）

本期个人签名
Shadows Die Twice

余烬



▲作为当年Wii版《异度神剑》刚出就通关了的老玩家，《异度神剑2》的综合表现让我失望。如果说初代是离神作就差最后一小步的作品的话，那么《异度神剑2》就连佳作都算不上。很难想象，这样一款未经细心打磨甚至在不少设定上开倒车的游戏居然是继承《异度神剑》世界观的正统续作。想到系列有着一个世代的主机只出一部作品的传统，我就对《异度神剑2》感到非常的遗憾，明明能够铸造又一个经典系列，却偏偏毁在了糟糕的游戏设计上。虽说抱怨了这么多，但我还是编辑部第一个通关本作的小编。所谓“爱之深恨之切”便是这样一种感受吧。

▲《异度神剑2》游玩得差不多了后，我立马开了《魔界战记5》的坑！不得不承认用NS的掌机模式游玩《魔界战记5》非常不错，画面清晰艳丽，适合长时间刷刷刷。这游戏真是让我有了一种玄幻小说中不断变强的感觉。一开始暴击打个几千的伤害就感觉很厉害，然后300多级通关了就感觉天下无敌，之后随便进了一个后日谈的关卡，BOSS还没出手光是被动特效就秒杀了主角群，并且轻松达到了50万的伤害。斗宗强者，当真是恐怖如斯啊！想到之后还要遇到“斗圣”之类随便打一拳就能造成上亿伤害的敌人，我只能感慨最终BOSS想称霸魔界怕不是在做梦吧！

本期个人签名
再清两周CD，《FF14》4.0版本就可以毕业了，之后准备“咸鱼”到4.2版本。

秋沙雨



☆BN这次憋了一年多下来不知道能不能在12月15日有点动静……接下来的半年是满心期待还是继续一丧到底，就看这个月月中的那两天里《传说》能否有些新动静了——好歹是周年纪念日，哪怕没有新作，来炒个冷饭发几部奶粉作也好啊？！第一次看到个厂商连炒冷饭都这么不积极！

★虽然不玩《机战》，但是喜欢的几部动画里有不少萝卜片，所以经常跟着看个热闹，还暗戳戳地在想如果《银河机攻队》或者《苍穹之法芙娜 EXODUS》参战的话，哪怕是出在NS上我这还没买主机的也要先去预订游戏以表信仰。结果一等两三年下来，愣是没在《机战》里看到新的平井脸……

本期个人签名

通宵后的脑袋里只剩下哲学三大问。

胜负师



【铂】迟到了三个月的700白金终于拿到了！和400白、500白、600白、100级一样，还是顽皮狗的游戏。站在高塔顶端欣赏葛萨拉王朝的美景，奖杯弹出——“你的奖励”，接着是“别破坏气氛”，实在应景。然后就是一段优美的高空瑜伽，这感觉真是太棒了！

【金】今年的TGA颁奖有些波澜不惊吧，重要奖项随便预测也能八九不离十。倒是之前自己开了坑却没进行下去的《地狱之刃》有不错的表现，拿了技术和人文关怀类的奖项，我的701个白金就决定是它了。

【银】说到坑，今年自己坑掉的游戏、剧集和书应该是近十年之最，可能要反省一下心态了。提高效率的秘诀中有一条很经典的叫“一次只做一件事”，想来提高填坑率的做法也应该是一次只填一个坑吧！

【铜】圣诞节那天，有一年没见的父亲母亲会来这边，主要是盯一下胖子的学习，顺便一起过年。有一段这么长的时间和爸妈相处，心中有不小的期待。

本期个人签名

不喝杯咖啡怎么睡得着觉？

哪尼



◆虽然在TGS上已经试玩过《怪物猎人 世界》，不过毕竟时间有限没能全面体验。因此这次β版发布后便把每种武器都过了一遍，作为一个向来只选近战武器的伪猎人，头一次萌生出试用远程武器的念头……而当β测试结束后我得出的惟一一个结论是——是时候换PS4 Pro了。

◆听闻《最终幻想15》终于要加入本应该在发售时就具备的功能——操控诺克提斯之外的角色，不过几乎已经患上“受田畑端迫害妄想症”的我，看了看如今静静躺在PS4界面角落里的、当年过于天真而预购的数字豪华版，或许“游玩”并不是这款游戏的功能之一。不过话说回来，要是能开放操作伊利斯，或是单独加个伊利斯的剧情DLC，那我就玩爆！

本期个人签名

买，是收获的喜悦；卖，是放手的释怀。一个过程，两种享受，值！

梦叶



@经过了《MHW》的β测试对于本作的素质更加放心了，之前担心的“群怪乱舞”情况也没有太大影响狩猎的流畅度，开放且复杂的地图在初探索时经常会慌不择路，但在学会了利用导虫锁定目标引导后就完全“大丈夫”了。由于没经过3DS平台作的洗礼，对于在复杂地形环境下狩猎还十分不适应，作为一名弓手本次的新操作和新动作也要重头适应，这种久违的新鲜和挑战感实在是令人无比兴奋啊！

@从最近的几次索尼发布会来看，其对于PS VR的后续支持还是非常给力的，陆续公布的不少作品都让我很感兴趣，但一想到那堆恼人的线材就瞬间没了兴致，不知道无线升级版本还要等到何年何月哦~

本期个人签名

狩魂再燃！

马修



之前一直在追国内的某档很不错的原创综艺节目，但总感觉主办方经常剪辑一些对峙吵架的场面做噱头来吸引眼球有问题，果然最近节目组终于和嘉宾真正撕起来了，而且各种内幕都被曝光。作为吃瓜群众围观之余，也惋惜作为拥有如此优秀创意的原创节目毁在一群低俗的推广宣传和内幕套路上了。

距离自己的N3DS LL的TF卡摔坏有段时间了，虽然之前购买的数字版游戏都重新下载回来了，但这些游戏的存档全都没了，看着每个游戏的全新存档，很不爽；但要想每个都重打一遍将存档补回来，似乎又是一个非常大的工程……想了想，还是把当下两个版本的《精灵宝可梦》按照自己的目标打完吧。

写小编寄语时正逢久违的奈落同学来编辑部直播，虽然号称胖了30斤，但整体上的变化又似乎不是很大，看样子是把多余体重均分到全身了。和本人这种将多余体重完全集中在腹部的胖法完全不同。

本期个人签名

一年的时间在人生中所占的比例越来越小了……



▲新追漫画《约定的梦幻岛》。



★借着去香港参加发布会的空隙，花重金买了超合金的洛克人 X，于是现在办公桌上一共有 3 款洛克人手办，刚好一回来又听说了《洛克人 11》的消息，难道是什么东西在显灵吗？

★《超级机器人大战 X》的消息一公布，我整个人都炸了，魔神 ZERO 和魔神凯撒同台简直了！铁也在这一作里仍然幸存，只是可惜这次的机战御三家之一的盖塔缺席。不过最令人振奋的还属《魔神英雄传》终于加入机战的豪华阵容，记得上次 B 社发出了一份关于未来收录作品的调查问卷，或许是这份问卷起到了作用，当然也可能是寺胖和广井王子做了什么奇怪的交易……嘛，总体而言结果令人超级满意，不知道《魔神英雄传》的续作或者《魔动王》会不会陆续加入机战行列呢？

本期个人签名

《魔神英雄传》进《机战》，真是有生之年啊！



连续两年 TGA 引起国内外玩家争议的获奖游戏都是同一个，为什么有争议你们开发商心里就没点数吗？话说 TGA 也逐渐变成一个游戏发布会了，又有谁在乎哪个游戏会获奖呢？

《命运 2》的第一个 DLC 真是让人回忆起当年的《命运》，我是指不好的那方面。明明本篇我玩得还是很开心的，结果第一个 DLC 就这么不厚道，让我对这款的游戏的评价直线下降……在官方增加更多可玩的内容之前，我还是回去曼哈顿当特工吧。

《孤岛惊魂 5》发售日整整延了一个月，明年初我突然间就没有游戏玩了，因此我决定……还是去当一名怪物猎人吧，虽然我上次玩这个系列还是 PS2 版……

本期个人签名

连《猎天使魔女》都有3了，《半条命3》应该也不再是梦（睡吧）。



◆《异度神剑 2》的素质完全符合期待，为人诟病的小地图和导航系统虽然真的让人烦躁，不过想想也挺有老游戏的味道，一股亲切感竟然油然而生。这次的故事较为传统，就如高桥事先承诺的那般“伏笔非常明显，是少年少女的冒险故事”。我印象上一个玩到这种风格的游戏可能只有《TOG》了……真的让人感慨万分，尤其是结局的动画，演出非常有大片风范，让人回味无穷。以后这类型的游戏可能越来越少，我的心态基本上是玩一个珍惜一个，还是很庆幸能在传统冒险故事逐渐淡出市场的时期玩到这一款作品，希望以后偶尔还会出现这样的作品吧！

◆集结了芳文社旗下众多作品的手游《闪亮亮幻想冒险》开服第一天不出意外马上维护，直至现在已经维护了 2 天，不禁让我苦笑感叹日本人运营手游到底是什么心态啊？

本期个人签名

我从乐园回来啦！



※作为今年最期待的 JRPG 之一《异度神剑 2》实际给我的感受并没有想象中的震撼，虽然战斗系统和满地图探索刷稀有怪物依旧充满乐趣，剧情也很不错，但是包括 UI 在内的各种细节上的不体贴设定实在让人抓狂，最后，连玩个单机 RPG 游戏都要被欧洲人晒简直是让我忍无可忍（摔）！

※《超级机器人大战 X》竟然有《魔神英雄传》和《蓝宝石之谜》参战！惊了！

※传闻中感动了审片领导而得以引进的《寻梦环游记》果然好看 这部片对于亲情、家庭和梦想的描写实在是有很多让人回味的地方，顺便还能通过这部片了解到了一点墨西哥亡灵节的知识。

※这段时间和老婆一起看完了《白夜追凶》，这可能是这两年看过最强的国产刑侦悬疑剧了，叙事技巧和角色塑造的水平非常之高，最后两集拍摄手法简直炸裂，惟一不满的地方就是最后挖了个“To Be Continued”式的大坑，不知道明年的第二季能不能顺利完结这个故事。前两天看到新闻说 Netflix 购买了该剧的海外发行权，看来这部电视剧品质也算是得到了普遍认可吧。

本期个人签名

1.担心焰；
2.在意光。



☆不知道是因为太久没玩了，还是因为跳了这么多作适应不了变化，这次的《MHW》的试玩版我几乎彻底沦为新手猎人了。虽然挑战次数不多，但是角龙和雄火都没来得及打死，蛮颚龙也是踩着时间才过。本来还想多花点时间练练，无奈临近截稿而且还有攻略任务压着，只好等游戏发售后再把这几年欠下来的份一次补个够。我仿佛已经预见到，今年春节假期全部，或者至少 90% 的游戏时间要被《MHW》承包了。

☆不过《MHW》虽然惊艳，跟我年初第一次看到 PV 公开时的期待还是有一点点的差距，至少从玩家角度来讲，本作恐怕还是没有改变“进任务就跑去怪的地方迅速杀掉回来继续下一场”的老套路。什么调查足迹追踪痕迹之类的系统可能玩到后面背熟了怪的出现点之后都会被当成繁琐的步骤而直接跳过。这个套路多少还是觉得有点腻。

本期个人签名

想补英语但是发现无从入手……



▲童年的美好回忆终于在机战 X 里得以实现了。

乌冬

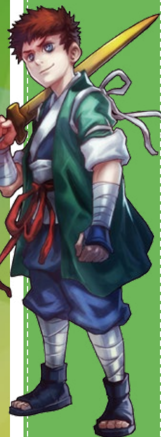


◆趁着这次《怪物猎人 世界》的试玩版把武器都试了一轮，之前一直用过来的弓和锤子都感觉不大顺手了，试来试去到头来还是用回了铳枪，难道这次又要贯彻男人的浪漫了吗？联机体验方面也不错，用有线网基本还是很稳的，总算放下了心头大石。另外不得不说本作的地图真的是太大了，而且错综复杂，所以遇到了和 TGS 一样的情况——满地图找怪，真是奢侈的烦恼。

◆一到年末，AKB 家族相关的流量就会爆炸，新活动、组阁、新节目全部一起来了。这次组阁把 Team 8 全部就是兼任到了本部，让人纷纷猜测金主丰田是不是要撤退，真是这样的话那可是雪上加霜了。不过 Team 8 成员兼任也好，能争取多些上公演的机会，只是老大难的问题依然还是没有新原创公演，话题性有限就是了。

本期个人签名
有生之年终于能看到龙神丸加入《机战》。

北山杉



· 最近借《绝地求生》测试服更新新地图以及攀爬系统的东风回去打了几天“吃鸡”，总的来说新地图不管是在色调、光线还是帧数稳定性方面都要大大强于老地图。由于新地图的树木、草丛被大幅减少，众多“伏地魔”和“幻影坦克”也迎来了他们的末日（没错，正是在下）。比起老地图来说，新地图那一望无垠的荒原更适合喜欢刚枪的玩家生存下去，竞技性增强了不止一个档次。攀爬系统也是在意料之中地好用，总算不会因为卡在某个障碍的前边而被人活生生地屈死。另外看网上消息说游戏正式发售后就只有新地图，老地图会回炉重造？要真是这样的话各位可要抓紧时间最后体验在老地图里“阴人”的乐趣了。（笑）

·近期的《怪物猎人 世界》试玩版让我这种从《P3》开始就断掉的玩家重新找回了当年狩猎的乐趣，看到一个个熟悉的怪物以如此高清的分辨率出现在自己面前时的感觉真是十分美妙，虽然也有一些不太适应的地方，比如显示伤害数值、卡肉手感、武器连招的节奏等，但瑕不掩瑜，体验起来还是相当愉快。

本期个人签名
食我一发Win98……不，Win94啦！

苍穹



◎购买的第 2 款 NS 游戏既不是《塞尔达》，也不是《马里奥》或《异度神剑 2》，而是《你剪我裁 Plus》……周末带着小侄女玩简直乐不可支，全家人也看得津津有味。

◎截稿前玩上了《生化危机 7》的最后两个 DLC——《Not A Hero》和《End Of Zoe》，整体风格与正篇截然不同，也算是给本作的剧情画上了句号。反正“《生化》系列”没填的剧情坑也不差这一个两个了……

◎《The Evil Within 邪灵入侵 终极档案》总算制作完成，整个过程比预想中要艰辛得多，就结果而言也算不上理想。2017 年即将走完，值得总结和反思的东西很多。

本期个人签名
近期阅读《信长之棺》（作者/加藤广）

八重樱



★最近的运气实在是微妙得厉害，比如我在微博参加了上海 SE CAFE 的试体验资格抽奖，这条微博总共抽选 6 个人，但被转发了 1600 多次。怎么看中奖概率都低得可怜吧？可我偏偏中了……然而这并不是什么值得开心的事，因为我看了一眼体验日的时间，发现是本期杂志的截稿日 orz。忍痛只好将名额送给了一位朋友，于是当我写下这段文字时，他正在 SE CAFE 里愉快地吃吃吃 ing。你看，人生就是如此的不公平。

☆继上个月被《FF15》的多人模式搞得无比狂躁之后，本月又惨遭《异度神剑 2》的“侵害”，每日都在欲仙欲死中度过。这游戏吧，不能说不好玩，特别是流程过半之后系统完全开启、加上剧情的超开展与出彩的音乐，体验明显好了不少。但某些地方的设计依旧太反人类，愣是玩出了《黑魂》的错觉。朋友说玩了《XB2》之后就会发现这个世界最会做 JRPG 的公司果然还是 SE，《XB2》的缺点现在 SE 基本不会再犯。但我想了想《FF15》，嗯，或许 SE 确实不会再犯《XB2》的那些错误，但 SE 也在不断创造出新的缺点啊，侧目 ing。

本期个人签名
你们是在用生命逗我发笑。

稀饭



【凶险一季】回头想起来，今年运气开始变坏，就是从 TGS 在浅草寺里求了一张大吉签开始的，先是这次出行采访各种不顺，然后是回国后工作遇到各种问题，最扯的是家里人干脆都入院了，虽然归结起来都是各种客观因素导致，不能归到怪力乱神的原因上，但我思前想后，还是把那张大吉签乖乖叠好给丢了，免得每次看到都觉得瘆得慌，同时也在心里再次确认，自己只能算是个不可知论者，无神论者也是需要强大的偏见来去支撑的，碰到这一堆破事之后，再要我坚定信念说肯定不是有其他因素在作怪，我是做不来了。盼着熬过这个季度，2018 年还是开个好头吧。

【废土 2】这游戏是我今年玩得最投入的作品，果然不愧是 2014 年的最佳年度 RPG，不过我再次确认自己只能习惯得了在 PC 上玩这一类游戏，家用机上明明 PS+ 送了一个，玩了个开头就觉得各种不适，还是得用鼠标和键盘来玩，看来 2019 年的《废土 3》，如无意外还是用 Steam 搞定吧。

本期个人签名
其实《怪物猎人 世界》也还是那个MH，爱玩的仍然会玩，不爱玩的，恐怕也是不会在这一作入坑，只盼某些真 · 猎人别只是口上说说，到头来毫无行动，下一作就别怪老卡跑回任系主机上了！





授权中文版 现已上市 扫描购买

定价 188元



巫师之昆特牌 艺术设定集







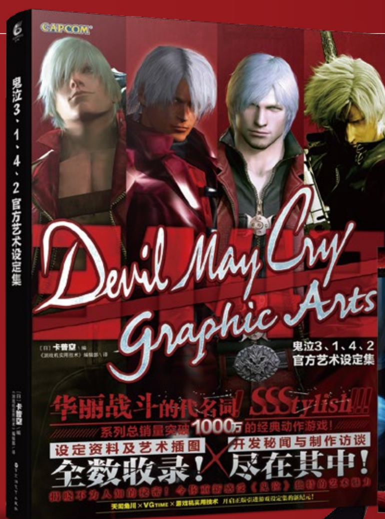
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板

授权中文版 现已上市 扫描购买

定价 198元



黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II



首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹

授权中文版 现已上市 扫描购买

定价 88元



鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

下期预告

游戏机实用技术 总第433期 2018年1月A

莉迪&苏瑞的工作室 不可思议绘画之炼金术士

偶像大师 星光舞台 | 生化危机7 双DLC | 如龙 极2

NEW 新栏目新策划 敬请期待

UCG再次变身 全新改版

VOL.32 ■《D×2 真·女神转生 解放》中文化确认

TOUCH.UCG 指间方圆



TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL.32

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：怪物弹珠
设计：anubis

编辑精选

资讯

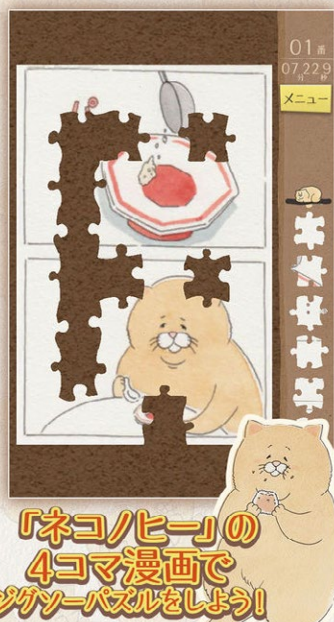
特稿

每期一荐

ネコノヒーの４
コマ ジグソーパズル

拼出残念，拼出猫生



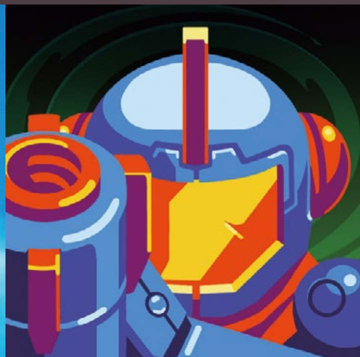












EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



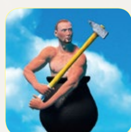
动物之森 口袋露营
ドラゴンクエストライバルズ

虽然从资历上来看，任天堂在移动游戏领域只能算是个新人，但其令人佩服之处正是在于对作品拿捏的精准程度。无论是选题或是玩法设计都能贴合作品本身以及移动游戏的特点。号称最适合改编为手游的《动物之森 口袋露营》，依然不负众望地创下了上线七天突破 1500 万下载的傲人成绩。而系列粉丝们的高度肯定，无疑就是对这款作品最好的褒奖了。



最终幻想 世界 Meli Melo
ワールド オブ ファイナルファンタジー メリメロ

不得不说，《最终幻想 世界》终于回归到它本应登陆的平台了。不过本作并非是《最终幻想 世界》的移植版，而是继承了相同风格与世界观的全新作品。核心玩法依然是收集并培育系列历代作品中出现的怪物或召唤兽，并且配合移动游戏的特性，还加入了即便不进入游戏也可以成长的“放置系”元素，而在冒险的途中，熟悉的角色们也将纷纷登场。



掘地求生
Getting Over It

已然“逼疯”了无数主播和玩家的《Getting Over It》，不仅正式上架 Steam，同时也带来了手游版。虽说“掘地求生”只是恶搞的翻译，但却无比贴切，只不过要“求生”的可能不是主角，而是玩家本身，开发者更是毫不掩饰地表示“做这款游戏的目的就是为了伤害特定的群体”。因此请注意，砸鼠标事小，玩移动版若一怒之下砸了手机可就得不偿失了。



苍白之夜
WhiteNight

曾在 2015 年时登陆 Xbox One 的冒险解谜游戏《苍白之夜（WhiteNight）》近期推出移动平台版，并且首次加入了中文化支持。黑白交错的画面呈现出独特的光影感，出色的美术风格下，则融入了冒险、解谜、推理、逃脱等丰富的元素，并将这座波士顿大宅的阴森体现得淋漓尽致。如何才能走出这片恐怖的黑暗并寻得真相，就待各位细细地去体会了。



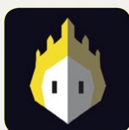
最后的巨神兵
Last Colossus

黄绿相间的复古画面，经典的巨神兵设定，不过这次其并非敌人，而是由玩家来操控。注意我们并非是“扮演”巨神兵，而是真正意义上位于驾驶舱中，通过点按不同的按钮来完成对应的动作。看似“枯燥”的操作，却能够在实际体验后，带来不亚于动作游戏的紧张与紧迫感，对于策略与时机的把握同样非常重要，而这正是本作最具魅力之处。



怪物猎人 物语
モンスターハンター ストーリーズ

时隔一年之后，Capcom 把 3DS 平台的《怪物猎人 物语》搬到了移动平台上，售价为 1900 日元，无内购。除了有着更为精细的画面表现外，本作也针对触屏操作进行了优化，并加入自动存档功能，让玩家可以更方便地享受冒险的旅程与怪物培育，相同平台之间也可以进行线上联机对战。游戏同时推出了免费的试玩版，存档可继承至正式版当中。



王权 女王陛下
Reigns: Her Majesty

大家是否还记得 2016 年底受到热捧的独立游戏《王权（Reigns）》？玩家可以通过左右滑动“故事卡片”来表明所扮演的角色的态度，从而改变王朝的未来，玩法简单却有着丰富的变化。新作延续了经典的玩法，不过这次玩家扮演的则是女王，如何在危机四伏的政治角力中平衡各方势力、捍卫王权便是故事的主轴。游戏同时登陆 iOS/Android/Steam，并且自带中文。



Tower Fortress
Tower Fortress

Nitrome 这家来自英国伦敦的开发商，是一股擅长像素风游戏的业界清流，近期他们又带来了一款全新的作品《Tower Fortress》，玩家所扮演的是类似洛克人的英雄，在四个不同的区域中挑战敌人与 BOSS。游戏融入了 Roguelike 元素，并提供了丰富的装备、能力和武器，让每一次的挑战都充满未知的变化。如果你想要了解他们更多的作品，可以访问 www.nitrome.com。



青蛙旅行
旅かえる

还记得曾经被《猫咪后院（ねこあつめ）》治愈的感觉吗？如今开发商 HitPoint 带来了全新的作品《青蛙旅行》。同样温暖的画风，同样的放置型玩法，但主角从各种花色的猫咪们变成了一只翠绿的小青蛙。而最大的不同之处在于，我们要鼓励小青蛙踏上旅途并一次次地准备更丰富的食物及道具，而剩下的便是静待其归来，带回远方的特产及旅途的照片。



KIRARA FANTASIA
きららファンタジア

聚集了芳文社旗下作品角色的原创 RPG 新作，我想光是冲着这一点，很多人就已经控制不住课金之心了。游戏采用横向的 RPG 式玩法，Q 版的 2D 立绘也非常养眼，毕竟合作方之一的 Aniplex 已经非常熟悉这一套理论了，换个皮照样有人买账。除了可以抽各种美少女之外，还可以将它们聚集到精心打扮的房间中进行互动，喜欢芳文社的玩家看来对此是没有抵抗力的。



资讯NEWS

人气不减当年！《怪物弹珠》再拔头筹



《Fate/Grand Order》今年气势如虹的表现，相信即便是不玩这款游戏的玩家多少也都能感受得到，不过在日本地区2017年前三季度的移动游戏营收榜上，《FGO》只以896亿日元的成绩排在第二位，而拔得头筹的，是已经运营了四年的《怪物弹珠》，营收额为1041亿日元。

由于此前国服运营的不顺利，可能很多国内玩家对此并没有明显的感受，不过随着今年《怪物弹珠》国服全面回归，无论是一直坚守的老玩家们，还是尚未接触过的新人们，都会是一次重新认识并喜欢上这款佳作的契机。作为一款完全原创的游戏品牌，能够在运营四年后依然保持着如此的人气与活力，好玩——无疑就是最根本的理由。

目前，《新世纪福音战士×怪物弹珠》的国服联动活动已经于2017年12月11日（周一）12：00（正午）正式展开，一直持续到12月23日（周六）11：59分，希望入手《EVA》经典角色的玩家们请把握好机会哦。



《D×2 真·女神转生 解放》确认中文化



由SEGA与Atlus联合开发的《D×2真·女神转生 解放》在TGS上公布后便备受期待，SEGA近几年对于旗下作品中文化的积极态度相信玩家们也都有目共睹，而这次果然也并未让人失望，官方已经于11月21日正式宣布将在香港、澳门、台湾等地区推出繁体中文版，官方网站和封闭测试等也已经同步展开。

繁体中文版和日版一样，都会由SEGA本部的团队进行运营，虽然两个版本使用不同的服务器、数据并不能共通。但事前登录的奖励、游戏进度的开放速度，以及活动的展开等，都会维持一致的步调。目前游戏并没有确定具体的上线日期，但制作人也表示会以双版本同时推出为目标继续努力，因此对于喜欢“《真·女神转生》系列”的玩家而言，这无疑是一个给力的好消息。





◀中文化游戏界面

《动物之森 口袋露营》，任天堂延续手游神话



在上一期的《指间方圆》中，我们曾向各位介绍了《动物之森 口袋露营》在澳大利亚区 AppStore 先行上线后，获得大量五星好评及溢美之词的盛况。而在 11 月 30 日正式推出后，本作果然也不负众望，不到一周的时间内全球下载量就已经突破 1500 万次，虽然离此前自家的《超级马里奥 酷跑》3200 次的下载量仍有不少差距，但放眼全球其他的手游作品，这依然是一个非常出众的成绩。

不过另一方面，《动物之森 口袋露营》首周的营收额在任天堂自家的三款移动游戏中排名最后，只有第一位《火焰之纹章 群雄》的三分之一左右（但下载量反而是《火纹》的两倍）。当然，这与两款作品付费形式的侧重点不同相关，并且也从侧面反映出本作并不是一款重课游戏，只要你有足够的耐心，便不太需要有过多额外的消费。

雷亚嘉年华-RayarkCon 2017顺利落幕，多款作品详情公开

2012 年《Cytus》的推出，让很多人开始注意到雷亚（Rayark）这家游戏公司，尤其是喜欢音乐游戏的玩家。而经过 5 年的洗礼，雷亚也由主打的音乐节奏类游戏，转而迈向更加多元化的发展，除了游戏类型上的大胆尝试外，也逐步从移动端扩展至家用机、掌机和街机等不同的平台。或许他们的作品并不被全部的玩家所认可，但在设计感和品质感上，都可圈可点。而在近期举办的雷亚嘉年华——RayarkCon 2017 中，官方也一口气带来了诸多新游戏及新情报。



《Cytus II》

距离《Cytus》的推出已经有近 6 年的时间了，说实话我此前并没有料到雷亚会重新拾起这块招牌，毕竟这款游戏的设计和玩法创意，在当时也引发过一些争议。不过无论如何，能够以全新的视野重新“回归原点”，或许并不是一件坏事。

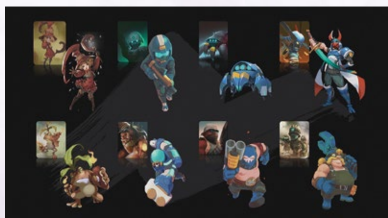
此前一直是犹抱琵琶半遮面的《Cytus II》，终于在本次活动上放出了详细的情报，五名关键角色的形象同时公开。虽然基本玩法上与《Cytus》并没有太大的区别，但风格上迥然不同，不再走以往“空灵感”的艺术风格，取而代之的是更有活力也更“日式”的画风，音乐及整体的元素设计则融入强烈的电子乐元素，构筑出一个科技感十足的近未来世界观。本作预定会于 2018 年 1 月推出，喜欢《Cytus》的玩家们，是时候回归了。



《Soul of Eden》

《Soul of Eden（伊甸之子）》早在 2015 年就已经公布，并且于 2016 年时进行过一次大规模的封闭测试，不过却一直没有上线。而从最新公开的视频中我们不难发现，无论是整体的美术风格还是玩法设计，相较过去的版本已经截然不同，可见此前的测试反馈可能并不尽如人意，于是干脆砍掉重练。

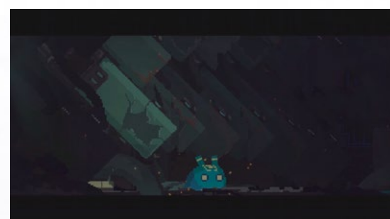
相较于此前较为厚重写实的美式画风，新版本则走起了卡通风格的路线，整体观感显得更为精致一些。对战也不再采用横版的形式，转而变为更适合单手操作的竖屏模式，相信是为了更好地照顾单手操作的便利性。当然，“卡牌＋即时战略”这一核心设计得到了保留，玩家可以从四大种族中选择其一组合出自己的卡组，进行 1V1 对战。这不仅是雷亚首次涉足此类策略对战游戏，他们也希望将其打造为一款充满竞技性的作品。



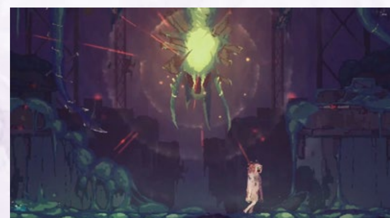
《Project MO》

这款采用像素风的作品并不太像雷亚的风格，事实上游戏也并非是由雷亚开发，而是来自一个年轻的开发团队——信仰游戏。在这次全新的合作尝试中，雷亚主要负责监制以及运用自己的经验，为开发组提供更成熟的市场运营。

游戏中玩家所扮演的是名为“MO”的奇怪生物，我们可以让它“寄生”在不同生物的身体中，以此来控制不同的角色进行探索与解谜，甚至还可以读取宿主的记忆，以此来推动剧情发展。从现场的视频演示中来看，无论是美术风格还是解谜玩法，都已经非常成熟。游戏预计将在 2018 年内推出，除了移动平台之外，也将登陆家用机。

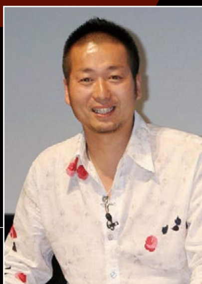


▲游戏主角——MO



献给《怪物弹珠》新人们的几点小建议

一同认识《怪物弹珠》的缔造者



冈本吉起

代表作品：《街头霸王》、《源氏》

作为曾经 Capcom 的明星制作人，冈本吉起的独立创业之旅却并未一帆风顺，甚至用“命运多舛”来形容也一点都不为过。雄心勃勃的“游戏共和国”为玩家带来了《源氏》，虽然赢得了口碑却输掉了销量，而承接外包作品后却遭遇撤资、腰斩，资金链断裂等一系列变故。从风光无限到债台高筑，冈本吉起的游戏事业生涯可谓大起大落。不过世事难料，处于人生最低谷的冈本却抓准了移动游戏兴起的热潮，完成了一场漂亮的逆袭！

在加入日本社交网络巨头 mixi 之后，冈本吉起带领团队开发出了一款原创新作——《怪物弹珠》。怪兽养成融入了独树一帜的弹射类玩法后，在看似简单的操作下蕴含着丰富的动作性和策略性元素，深厚的游戏开发功底可见一斑。

游戏于 2013 年底上线后，凭借怪兽养成这一日本玩家喜爱的元素逐渐积累起忠实的用户和良好的口碑，以此为基础，在 2014 年声势浩大的宣传攻势下，《怪物弹珠》的人气迅速飙升，仅用 282 天日本地区就突破 700 万的下载量，同时也引发了弹射类手游的新热潮，更一度将《智龙迷城》拉下免费畅销排行榜榜首。如今《怪物弹珠》的全球用户已经突破 4000 万，而即便是在移动游戏百花齐放的 2017 年，已经迈过第四年的《怪物弹珠》依然牢牢地占据日本市场移动游戏营收榜的首位，并甩开第二位的《Fate/Grand Order》一个身位。或许在很多核心玩家的眼中，手游从来就无法和“质量”相挂钩，但《怪物弹珠》所取得成绩却无半分虚假，即便其仍有些不足，但却无疑是一款值得你尝试的好作品。

入坑六大要点

蛋池 积累掉落或者扭蛋弹珠来扩大副本的应对能力，队伍配置的多样化也能提升副本攻略的趣味性。

队伍 每一种机关都用对应能力去克制，根据机关来配置队伍是攻略副本时的首要问题。

思考 这是一个需要思考的游戏，珠子弹射的角度、路径和最终位置都是需要计算和预估的！

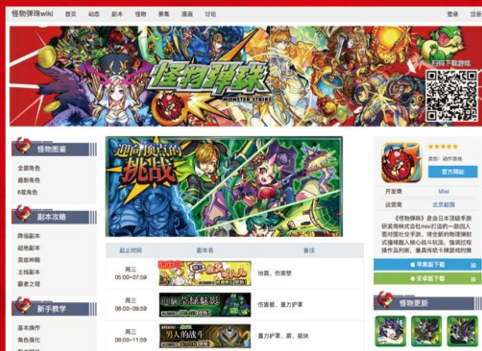
开局 不用太在意首抽，毕竟国服有活动就有宝珠送。做主线拿福利，加学霸升等级，请尽快熟悉游戏机制！

中期 超绝、爆绝和霸者之塔，需要花时间去熟悉每张图的敌人配置，弹珠wiki的图文攻略能提供些许帮助。

合作 独乐乐不如众乐乐，联机乐趣多且收益高，可通过微信群或弹珠wiki来组队游戏。

《怪物弹珠》wiki专题站

“ms.37man.com”是目前国内最专业的《怪物弹珠》wiki 专题站之一，精致而实用是其最大的特色，对初次接触这款作品的玩家格外贴心，新手介绍详实生动，内容由浅入深，让玩家能够循序渐进，以轻松的心态地去体验整个游戏。无论是对于想入坑又不太熟悉玩法的新人，又或是已经沉迷其中但遭遇瓶颈，相信这里一定会有能够帮助你的答案。





▲Web访问



▲Android版应用下载

《怪物弹珠》冷知识

风扇陷阱的威力到底有多大

什么是风扇？

怪物弹珠游戏里出现的风扇（ウィンド），就是一个……呃……长得像风扇、功能也像风扇，靠转动扇叶吹出风来的场地机关……这几句话怎么读怎么都像是废话。但是在游戏里这东西造成的麻烦可不小。笔者队伍中的角色就经常被它吹走，导致好不容易摆好的阵势毁于一旦，或是被吹到了敌人的攻击路线上被打到扑街。

正所谓知己知彼才能百战百胜，那么这里就让我们一起来研究一下，这个风扇吹出的风到底有多强吧。研究对象就定为弹珠的标志性人物小红龙好了，为了计算风扇的风力，首先我们要知道装着小红龙的那颗弹珠的尺寸以及重量。鉴于官方并没有给出这些数据设定，所以我们要从其他的方向进行一些推算。



风力到底有多强？

首先，小红龙的速度是"时速 80.33km"，这是游戏当中明确给定的数据。然后我们试着将小红龙从场地的一头笔直地弹往另一头，并将这段动画逐帧播放，可以数出，小红龙在弹出后的第 13 帧时撞击到了场地尽头的墙壁。



由于游戏的帧率是每秒 30 帧，那么每一帧的时间就是 13/30 ≈ 4.333 秒。时速 80.33km 的小红龙在这段时间内的移动距离，约为 9.67m。

接下来。我们用圆规测量了一下场地尺寸和小红龙弹珠的比例，测出场地的长度正好是弹珠尺寸的十倍。那么也就是说，小红龙弹珠的直径约为 96.7cm，跟重型卡车的轮胎差不多。



至于重量嘛，从画面上看小红龙在弹珠里大约占据了 70% 的空间，计算下来体积约为 330L。如果说小红龙的身体密度和自然界的动物相同按照 1kg/L 计算，那么这个弹珠的重量就是 330kg 了，跟棕熊差不多。再换句话说的话相当于两个膘肥体壮的相扑选手。

这种分量的东西以 80 多公里的时速撞过来，冲击力可想而知。并且小红龙在游戏里根本还是排不上号的杂兵一只，那些更高阶的怪物们四处乱撞的速度随随便便就能高达两三百公里。《怪物弹珠》原来是一个如此凶残的游戏吗……



接下来让我们回到正题，在求得了小红龙的重量和体积之后，终于可以开始计算风扇的风力了。

同样以逐帧播放的方式回放了一下小红龙被风扇吹飞的动画，结论是小红龙在 0.6 秒之内被吹飞了 2.23m，撞到队友的弹珠之后停了下来。由于风扇的风是以放射状向外吹出的，风速会随着远离中心的距离逐渐降低。在小红龙距离风扇中心 81.8cm 的情况下，所受到的风力为每秒 121m。而在风扇附近，最大风力足有每秒 178m！

这个风速是什么概念呢？在日本曾观测到的最大瞬间风速是 1966 年在富士山观测站记录下的每秒 91m。在世界范围内曾记录到的正常风的最大风速是 1934 年在美国新罕布尔什州的华盛顿山记录下的时速 372km，约等于 103m/ 秒。换句话说，风扇所吹出的，是远远超过自然界的强风。



再顺便计算一下，由于风扇吹出的是放射状的风，风速是跟远离中心的距离成反比的。如果小红龙紧贴着风扇的话，就会处在每秒 178m 的最大风力之下，同样 0.6 秒之内会被吹出 4.7m 远。而在离风扇三米远的地方，风速就下降到了 33m/ 秒。五米处为 20m/ 秒。离得越远越是安全，所以从科学角度上来讲，如果遇到了风扇陷阱，建议还是尽量离得远一些吧。





《怪物弹珠》×《新世纪福音战士》

——国服联动第一弹登场！

重新回归中国市场的《怪物弹珠》正式开启了第一弹联动——《怪物弹珠》×《新世纪福音战士》，活动时间为 2017 年 12 月 11 日～12 月 23 日。活动期间将提供限定角色转蛋以及特定的关卡、任务与称号等等，具体内容可以扫描二维码进入官方网站详细查看。



作为一款与其他作品联动频繁的游戏，《怪物弹珠》并没有简单地拿原作立绘来充数，而是会以更符合自身的风格重新绘制，并尽可能还原角色本身的特色以及其在原作中的经典桥段。让这些跨界角色在游戏中不会显得格格不如，同时又能挑起原作粉丝们的回忆，增强代入感。那么就让我们一起仔细剖析本次联动立绘的各种小细节吧。





明日香&2号机（进化前）

“明日香 &2 号机（进化前）”在《怪物弹珠》中以单脚飞踢的形式展现，完全还原了《福音战士新剧场版 破》中明日香击杀第 7 使徒时的招式。其必杀技取自明日香的口头禅，也正如 2 号机对战第 7 使徒时一般，对敌人展开狂风暴雨式的攻击。



“明日香 & 改 2 号机（进化）”所展现出的野兽姿态，正是《福音战士新剧场版 Q》中 2 号机开启必杀技“编号 777”代码后的形态。2 号机开启野兽形态后虽然会对机体和驾驶员造成严重伤害，但同时将拥有强大的战斗力，《怪物弹珠》中的必杀弹射正是参考这一情况设计的。





明日香 & 改2号机（进化）



“明日香 & 改 2 号机”战斗态势（神化）是以《福音战士新剧场版 Q》中与第 13 号机战斗时 2 号机的形态为基础设计的。其必杀弹射效果恰能还原 2 号机凭借手中的双刃薙刀给第 13 号机带来极大阻碍的情形。



“真嗣 & 初号机（进化前）”中初号机手持阳电子炮的形象出现在《福音战士新剧场版 序》中真嗣驾驶初号机狙击第 6 使徒时。以真嗣直面自身恐惧对自己说的话为技能名的必杀弹射，完美还原了初号机使用阳电子炮击杀第 6 使徒的情景。



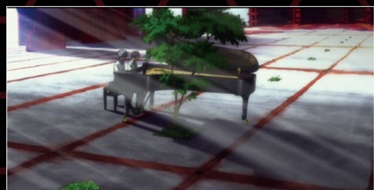




《福音战士新剧场版 序》中真嗣想将绫波丽从第 10 使徒核心中救出时的形态正是“真嗣 & 觉醒初号机（进化）”的设计原型。正如其必杀弹射中描述的一样，疑似神化第一形态的初号机释放的冲击波轻松突破第 10 使徒的 AT 立场并产生了大规模爆炸。



“真嗣 & 薰 & 第 13 号机（神化）”真嗣和薰一起弹钢琴的场景出现在《福音战士新剧场版 Q》中。其必杀弹射的朗基努斯枪是真嗣和薰驾驶 13 号机需要取得的物品，最终真嗣通过操纵第 13 号机成功拔出两把朗基努斯枪。







“真嗣 & 薰 & 第 13 号机（神化）”中真嗣和薰的形象与《福音战士新剧场版 Q》中驾驶第 13 号机的两者形象完全一致，二后方的第 13 号机则是选择真嗣操纵第 13 号机拔出朗基努斯枪之后疑似神化的形态。





“真理 & 临时 5 号机（进化前）”中临时 5 号机手持骑士枪的形态出自《福音战士新剧场版 破》临时 5 号机用骑士枪与骨天使战斗的场景。技能名取自真理追击骨天使时口中话语的必杀弹射，完全还原了真理驾驶临时 5 号机对骨天使穷追猛打的情形。

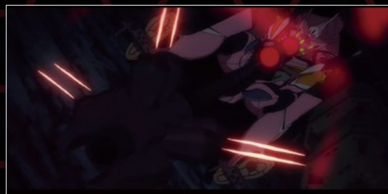




真理&8号机（进化）



“真理 &8 号机（进化）”的形态出现在《福音战士新剧场版 Q》真理驾驶 8 号机用枪击协助 2 号机时，其必杀弹射的枪击还原了 8 号机使用 AA 弹阻止第 13 号机拔出朗基努斯枪的情景。



零&零号机（进化前）

“零 & 零号机（进化前）”的零号机持盾形态取自《福音战士新剧场版 序》零号机帮初号机挡住来自第 6 使徒攻击时的场景。其必杀弹射的技能名称，来自绫波丽战前对真嗣说的话；技能的效果则是能够抵挡来自敌人的伤害。





零&零号机特攻（进化）



在《福音战士新剧场版 破》中绫波丽驾驶弹道导弹与敌人同归于尽的场景即是“零 & 零号机特攻（进化）”的设计原型。其必杀弹射完美再现了零号机将弹道导弹对准第 10 使徒的核心，突击敌人并引起爆炸的场景。



零&Mark.09（神化）

"零 &Mark.09（神化）"中的 Mark.09 号机手持大镰刀的模样即是《福音战士新剧场版 Q》中的样子。其必杀弹射的大镰攻击精准还原了剧场版中 Mark.09 号机用镰刀攻击 2 号机的状态。





薰（进化前）



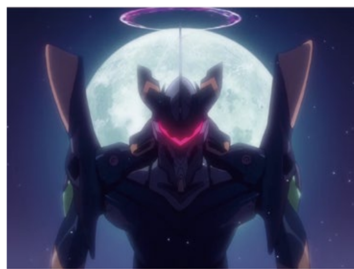
“薰（进化前）”的形态为坐在月亮前手指顶端的少年，这一画面出现在《福音战士新剧场版 Q》中。其必杀弹射技能名取自薰对真嗣说的话，在剧场版中薰甚至为了真嗣而死。



薰&6号机（进化）



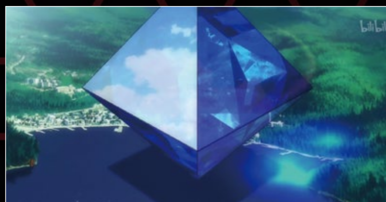
“薰 &6 号机（进化）”中 6 号机手持卡西乌斯枪的形态出现于《福音战士新剧场版 破》结尾处，其必杀弹射还原了 6 号机将卡西乌斯枪射入疑似神化的初号机，将其从空中射落。



第6使徒（进化前）



“第 6 使徒（进化前）”为一个正八面体的形态出现于《福音战士新剧场版 序》，其必杀弹射的加粒子炮在剧场版中是第 6 使徒的主要攻击手段，其威力可以瞬间将要塞蒸发。



第6使徒战斗模式（进化）

“第 6 使徒战斗模式（进化）”为 6 个冰锥聚集在一起的形态，出现在第 6 使徒一发未将防护壁击破之后。其必杀弹射的变形加粒子炮也是直接还原剧场版中第六使徒这一型态的攻击形式，威力更加剧烈的加粒子炮直接击碎了防护壁，将初号机击败。





第9使徒（进化前）



“第 9 使徒（进化前）”从夕阳中缓缓走来的形象来取自《福音战士新剧场版 破》为明日香驾驶的 EVA 被侵蚀后的形态。（在 TV 版中为真嗣的同学铃原东治驾驶的第 3 号机被侵蚀后的形态）



第9使徒战斗模式（进化）

“第 9 使徒战斗模式（进化）”从原第 9 使徒的后颈再生长出两只手臂的形象出现在《福音战士新剧场版 序》中，其必杀射击为侵蚀，正是剧场版中第 9 使徒战斗模式的主要攻击形式，还原了其欲通过侵蚀让初号机失去战斗能力。

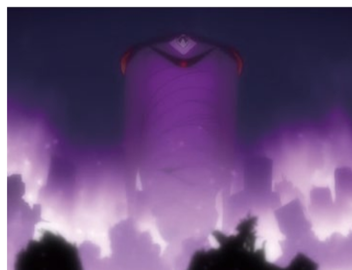




第10使徒（进化前）



“第 10 使徒（进化前）”的形象如同一个由布带包裹而成的柱状物体，在《福音战士新剧场版 破》中第 10 使徒也正是以这个样子出现的。其必杀弹射 AT 立场还原了其在剧场版中展现出的强大防御力。



第10使徒战斗形态（进化）



“第 10 使徒战斗形态（进化）”的形象如同在《福音战士新剧场版 破》中出现的那样，将全身带状物质展开且核心暴露在外。其必杀弹射的攻击方式完美再现了在剧场版中其战斗形态带状触手强大的攻击能力。

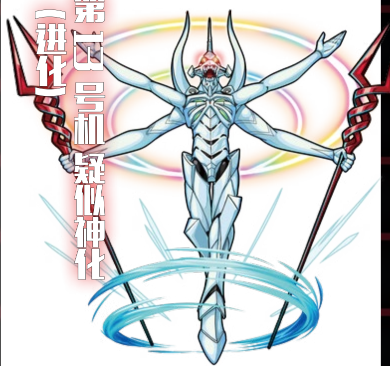




第10使徒捕食模式（神化）

“第 10 使徒捕食模式（神化）”是在第 10 使徒战斗模式的基础上长出手脚身体和手足的形态，其出现在《福音战士新剧场版 破》中第 10 使徒吞噬零号机之后。必杀弹射怪异光线完美还原了原著中从双眼射出光线的强大能力。





第13号机 疑似神化（进化）

“第 13 号机 疑似神化（进化）”为手持朗基努斯双枪的白色 EVA 机体，其出现在《福音战士新剧场版 Q》真嗣操控第 13 号机拔起朗基努斯双枪之后。必杀弹射还原了剧场版中第 13 号机疑似神化状态后的强大破坏力。



第13号机（进化前）

“第 13 号机（进化前）” 的形态出现在《福音战士新剧场版 Q》中，为真嗣和薰共同驾驶的新 EVA 机型。其必杀弹射即为第 13 号机的操作模式——双人操作系统，能够提高第 13 号机的战斗能力。





SUBJECT: EVA PILOT

6+ 保護級

福音戰士 EVANGELION × 怪物彈珠 MONSTER STRIKE™ 合作進行中

冷知识 No.2

第三新东京市的大空洞

公元 2000 年，南极发生了神秘的大爆炸。海平面上升，地轴扭曲，天灾四起，经济瓦解。在短短几天内世界人口损失了二分之一。由于东京被海水淹没，NERV 所在地的日本政府提出并执行了 " 第三新东京市迁都计划 "，在箱根山上建立了第三新东京市，作为支援 EVA 迎击使徒的要塞都市。



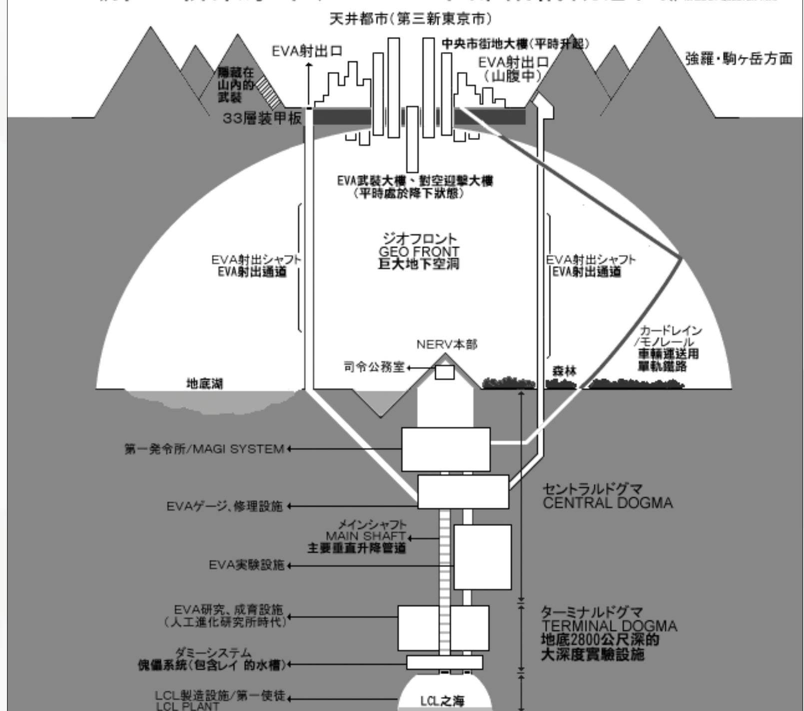
第三新东京市的地下，有着一个直径约 6km，高 0.9km，称为 Geo Front（地下都市）的巨大空洞。在这个空洞之上就是第三新东京市的主要城区，大量的高楼建筑就建造在空洞的正上方。在使徒袭来，地面变为战场的时候，这些高楼建筑就自动沉下地面，倒挂在地下都市的天花板上。

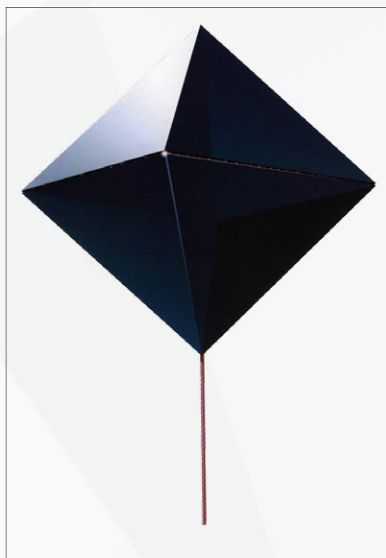
这么一个完全没有柱子支撑的巨大空间，倒挂着一大堆的超高层建筑，而且正上方还有巨大生物在大打出手，这天花板……真的不会塌吗?

整个天花板的构造，在剧中是有过明确交代的。在第五使徒，正八面体的雷天使 RAMIEL 袭来，试图用直径 17.5m 的钻头钻破岩层直接攻击 NERV 本部的时候，我们曾经看到过天花板的断面示意图，整个天花板是 22 层装甲板和 23 层岩层交替重叠的构造。跟钻头的直径对比一下，可以估计出装甲板的厚度约为 15m，岩层约为 17m，这样算起来整个天花板厚度足有 720m，可谓是重门叠户，固若金汤。

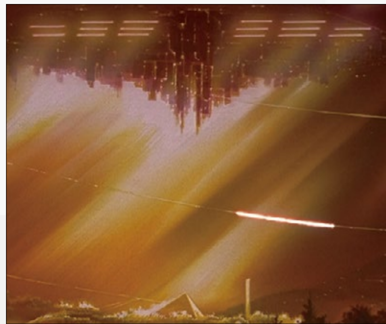
但是从强度上来看的话，这样的结构并不理想。面积和材质相同的情况下，板状物体的强度，跟厚度的平方成正比。也就是说，把三片同样的装甲板叠在一起，强度不过是原来的三倍，而一片三倍厚度的装甲板，强度能达到原来的九倍。NERV 叠起了 22 层金属装甲板，也只不过获得了单片装甲板 22 倍的强度，要是能把这些金属熔炼成一块 22 倍厚的装甲板，强度就能达到 484 倍啦。

另外，岩石的强度仅有同体积钢铁的十分之一，在天花板上放那么多的岩石，





对增加强度和防御力毫无作用，反而成了金属板的负担。先不说能不能撑起 EVA 和使徒，天花板要成为天花板，首先要能支撑得起自己的重量才行。

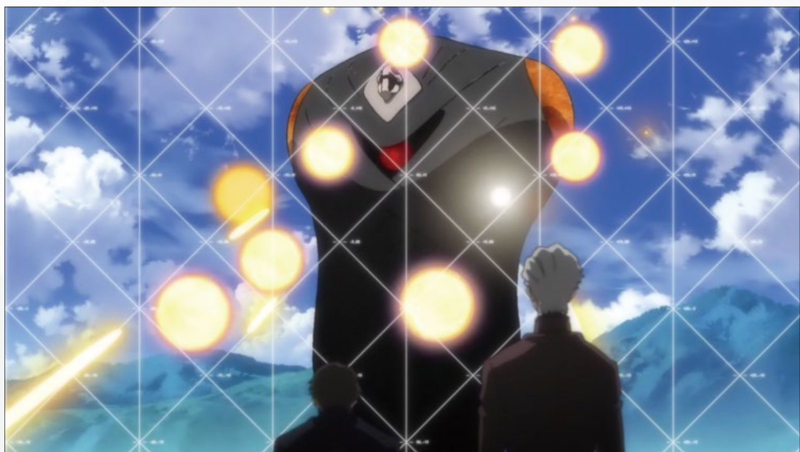


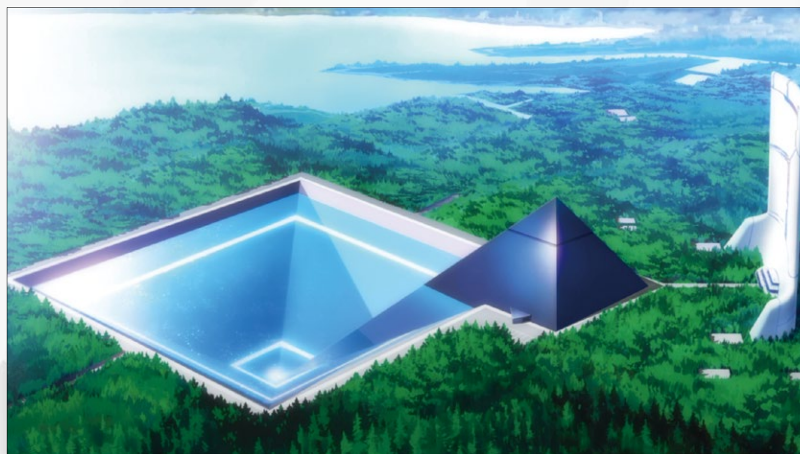
天花板的形状虽然在剧中没有明确交代，但描述地下都市时既然用到了直径这个词，就先假设它是圆形的好了。直径 6km，厚 17m 的岩石，重量约为 14 亿 t。钢板除了要支撑起这个重量之外，还要能负担住自身的重量。如果增加钢板的厚度，强度就会以平方数上升，但同时重量也会相应增加。以现有最高强度的超硬钢计算，要撑起 14 亿 t 重的岩石，钢板的厚度至少需要 190m。而剧中的钢板只有 15m 厚，不到 13 分之一。看来这玩意儿都不用使徒出手，盖着盖着自己就能塌了。

不不不，现在放弃希望还太早呢。虽然说 13 分之一的厚度，只能达到 169 分之一的强度，但是由于重量也减轻到了 13 分之一，所以简单计算，只要 NERV 拿得

出强度达到现有钢材 13 倍的超超硬钢材，还是能安全把天花板盖起来的。既然他们连 EVA 这种变态玩意儿都能造的出来，开发个新钢材什么的应该也是小意思啦。

但是下一个问题又来了，既然大楼能够在战斗时从地面下降到天花板，那就说明在天花板的岩层和金属板当中，肯定是打出了足够大楼通过的宽阔孔洞。除了这类战时下降的民用大楼以外，还有各种兵装支援大楼、装甲板、炮台、包括 EVA 自己都需要在战斗时升上地面，想必也是各有各的专用通道。再加上第三新东京市还处在建设阶段，日后各种新建筑新装备都照这个思路不断增加的话，好不容易铺好的装甲天花板迟早都得打得到处都是洞，最后还是哐当一声砸下来的结果。简直就是 " 千里之堤毁于蚁穴 " 这个成语的二次元版。话又说回来了，既然这天花板上本身就已经开好了一大堆的孔洞，雷天使这死心眼还非得在实心的地方自己动手挖。只要找到一个大楼升降通道从那里开挖下去不是就能更加事半功倍的攻入 NERV 总部了么。毕竟是选择了力量之果而非智慧之果的使徒，难怪智商上有些跟不上趟。



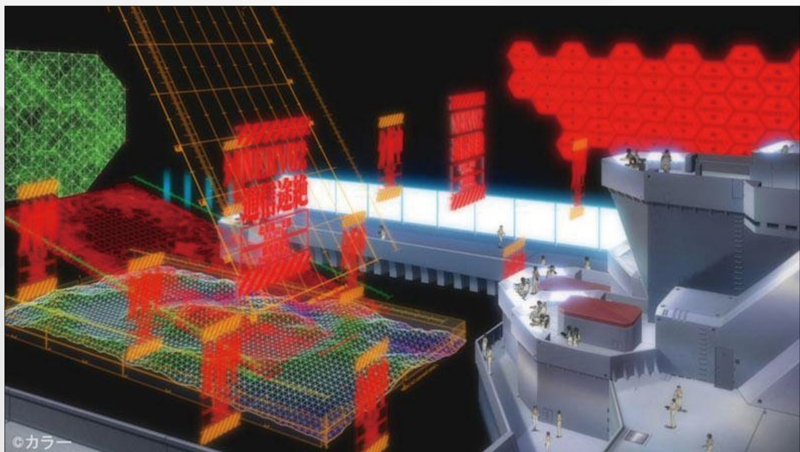


当然，这种结果也并非完全不能避免的。只要经过严密的计算和规划，开洞非但不会降低安全性，反而能让天花板变得更加安全。虽然说开了洞的板材绝对强度有所下降，但是由于减轻了重量，整体强度反而有所提升。就好比六角形孔洞组成的蜂巢，就是以有限的材料做出的最大强度结构。人类也有模仿蜂巢的结构，用各种六角形和三角形框架制造火箭或飞机零部件，以达到增强减重效果的例子。所以说，只要 NERV 也照此办理，就能建造出非常安全方便的天花板。

我们假设整个天花板都按照标准六边形划分区域，然后按照相邻一格开一个洞计算。单片金属板的重量能减轻到 22 亿 t、岩盘 9 亿 6 千万 t。整个天花板的重量约为 710 亿 t。在这样重量的东西上建造大楼，相当于 70kg 重的人体上落了一只 0.15g 的蝴蝶。至于地面上大打出手的 EVA 和使徒，对天花板来说跟蚂蚁打架也没什么区别。这下地底都市的居民们应该就能放心了吧。

那么，现在天花板的建造问题算是解决了，接下来我们来讨论一下大楼的升降问题。一座建造在地面上的大楼，要下降穿过 720m 厚的地层，然后悬空倒挂在离地九百多米的天花板上。壮观则壮观矣，但是总让人有点儿放不下心。您想啊，这大楼在地面上的时候还好，重量都由巨大的天花板承担着，但是一旦下降成倒挂状态会如何呢？很显然，整座大楼的重量全靠悬挂系统撑着，万一这东西出点毛病，大楼就得从九百多米高的地方掉下来喽。而事实上，在力天使袭来那会儿，这样的事情已经发生了。

还有，要把一栋大楼整体升降，所消耗的能量也是不得了。假设一座三百米高的大楼，要从悬挂状态上升到地面，总共上升距离为 300+720=1020m。将总重约 15 万 t 的大楼提升 1020m 需要消耗电力 42 万 Kwh，单程电费就高达 580 万日元。现实世界中整个东京城区的建筑面积约为 1 亿 6500 万㎡，第三新东京市的人口按东京的十分之一来算，也需要 1650 万㎡的建筑总面积，按照上面提到的三百米大楼来算的话需要 117 栋。这么一算，升降这些大楼一次需要 6 亿 8 千万日元，来回 13 亿 6 千万日元。按照剧中的设定，就算在没有发生战斗的时候，这些大楼也都是规律性的白天升起晚上降下，这样一年下来光电费就是 5 千亿日元。明明刚刚遭受了人类伤亡过半的大灾难还在这种地方乱花钱，这么看来最后 NERV 遭到联合国军的攻击，深层原因说不定就是纳税人的愤怒呢。



《怪物弹珠》经典联动回顾

《怪物弹珠》日服运营至今，已经和《钢之炼金术师》、《猎人》、《哥斯拉》、《街头霸王》、《多啦 A 梦》等诸多热门 IP 开展过联动。由于国服今年才重新回归，中途的断层导致很多国内玩家与这些活动失之交臂，不过官方此前也承诺，未来会尽可能让这些第三方作品的联动内容陆续在国服展开。那么在这里，咱们不妨先一同回顾曾在日服推出过的一些经典联动吧。

《奥特曼》系列

◆代表角色：M78 星云光之国奥特曼

奥特曼是来自 M78 星云的宇宙人，本身并没有名字，其名称ウルトラマン对应英文为 Ultraman 也有超人的意思。

游戏中的奥特曼一般被称为初代奥特曼（简称初代），为了追捕逃亡的宇宙怪兽百慕拉而来到了地球。也是《奥特曼》系列特摄剧中第一个登场的奥特曼。

游戏中他使用的必杀技“八分光轮”首次在《宇宙英雄奥特曼》的第 16 集《科特队向宇宙进发》中使用。初代一出手便用此招将巴尔坦星人（二代）切成了两半。这招也成为奥特曼系列的招牌技能之一，之后多数的奥特曼也有类似的技能。





多啦 A 梦

◆代表角色：英雄 哆啦 A 梦（进化）

怪物弹珠中英雄多啦 A 梦（进化）头戴竹蜻蜓，身着护卫队队服的形象，出自电影《哆啦 A 梦 大雄的宇宙英雄记》。其必杀弹射 --“我们是宇宙银河防卫队”是哆啦 A 梦带队捉拿宇宙海盗时说的话。





七大罪

◆代表角色：魔神化 梅利奥达斯（神化）

怪物弹珠中魔神化梅利奥达斯（神化）是变身魔神化，双手化为黑色双爪的形态，这种形态的团长第一次出现在《七大罪》第 12 话中。其必杀弹射破坏的使徒还原了团长进入魔神化状态后拥有强大战斗力的变化，在游戏中也是完美再现了。





幽游白书

◆代表角色：灵界侦探 浦饭幽助（进化）

在怪物弹珠中灵界侦探浦饭幽助（进化）是单只手指释放念弹形象的弹珠，这一形态普遍出现在《幽游白书》动漫剧情中。而此弹珠必杀弹射灵丸也是浦饭幽助在动漫中以某一方向发射强力灵力的攻击方式。





猎人

◆代表角色：金的儿子 小杰（进化）

怪物弹珠中金的儿子小杰（进化）是以其挥舞闪光拳头的形象作为展现，这一形象出现在《全职猎人 2011 重制版》第 65 话小杰在贪婪岛修炼必杀技时。其必杀弹射剪刀石头布正是小杰此刻在修行的技能，能将巨大岩石一击即碎的攻击能力。





怪物弹珠



